차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

20일 빠른 정보
30일 빠른 FFVII 완전공략본

1997 3

정가 6,000원

DQVII, PS 참여 비하인드 스토리
SNK의 64비트 첫 타이틀 「3D사무라이」

● 챔프 특보

10연 콤보로 재무장한 「철권3」
버철 온에 대적하는 PS용 「아머드 코어」 등장
업소용 「스카이 타겟」, SS용 이식 중
SS용 「그랜디아」 신정보 대공개

발행일 변경 차세대기
& FFVII 전화카드 타기 사은잔치

● 집중 공략

PS용 프린세스 메이커 -꿈꾸는 요정-
신 슈퍼로보트 대전
SS용 천외마경 제 4의 묵시록
신비의 세계 엘하자드
리그로드 사가 2
GB용 성검전설

● 특별부록

FFII 완전공략집

FINAL FANTASY VII
완전 공략집

03
9 771227 717002
ISSN 1227-7177

FINAL FANTASY VII

GAME CHAMP 완전공략본

게임챔프

MARCH 1997 특별부록

파이널 판타지 VII 공략의 구성

A

이번 공략은 크게 6개의 ATTACK으로 나뉘어져 있으며, 각 ATTACK은 다시 몇 개의 MISSION으로 나뉘어져 있습니다. 이 ATTACK과 MISSION은 모두 필자가 임의로 나눈 것으로써 게임상 구분이 되어있는 것은 아닙니다. 또한, 각 ATTACK의 처음에는 대강의 진행 루트를 표시해 두었습니다.

B

각 MISSION은 PREVIEW, CHECK POINT, ENEMY LIST, BOSS, TALKING ROOM으로 나뉩니다. MISSION의 성격에 따라서 ENEMY LIST와 BOSS란이 없는 것도 있습니다.

C

PREVIEW - 해당 MISSION의 전체적인 내용을 요약한 것입니다. 기존 분석방식의 요약 정도로 보시면 간단할 것입니다. 어느정도의 일본어 실력이 있다면 이것만으로도 충분히 게임을 진행해 나갈 수 있을 것입니다.

D

CHECK POINT - 해당 MISSION을 수월하게 진행하기 위해 중요 부분만을 간단하게 설명한 것입니다. 이것을 보고도 진행이 안된다면 그것은 끈기와 주위력, 관찰력이 없어서입니다.

E

ENEMY LIST & BOSS - 이것은 게임 도중에 나오는 적들 중 주의해야 할 적과 보스캐릭터들을 간단하게 소개한 부분입니다. FFVII의 전투는 별로 어렵지 않으므로 많은 설명을 더하지는 않았습니다.

F

TALKING ROOM - 이 부분은 일본어를 잘 모르는 독자분들을 위해 진행상 중요 대화를 해석해 놓은 것입니다. 공략에는 큰 도움이 안될 지도 모르나, 내용도 모르면서 게임을 한다는건 무리라고 생각하여 추가한 부분입니다.

G

전체적인 공략은 사실 '어디에 가서 무엇 무엇을 어떻게 하면 어떻게 된다.'는 식은 아닙니다. 어디까지나 이 공략본은 게임진행을 도울 뿐입니다. 자신이 정말로 게임을 정복하고 싶다면 CHECK POINT를 자주 이용하지 마세요.

캐릭터 & 무기편

Cloud Strife (크라우드 스트라이프-クラウド・ストライフ)

니블헤임 마을 출생. 어릴 적부터 강함에 이끌려 온 그는 신라 컴퍼니 치안 특수부대의 솔저인 세피로스에게 반하여 14세 때에 혼자의 몸으로 미드갈에 오게 된다. 재능을 인정받은 그는 퍼스트 클래스 솔저로 승격되지만 5년 전의 니블헤임 사건 이후 솔저 생활을 청산하고 현재는 반 신라 조직인 아바란치의 용병으로 일하고 있다.

그의 인생을 솔저에서 용병으로 바꾸어 버린 니블헤임의 사건에 대한 기억은 없다. 하지만 이 기억을 찾기 위해 그는 사건 당시 동행했을 세피로스를 찾아 여행을 하고 있는 중이다.

사용무기 검

외견 상과는 달리 그는 대검을 휘두르는 파워 파이터이다. 검뿐 아닌 일본도를 사용할 수도 있다고 알려져 있으며 마법의 마테리아를 이용해 마법검을 사용할 수 있을지도 모른다.

무기 명	마테리아홀	그 외
바스터 소드(バスターソード)	A×1	초기장비
미스릴 세이버(ミスリルセイバー)	A×1+B×1	
하드 브레이커(ハードブレイカー)	A×1+B×2	
륙오수길행(陸奥守吉行)	A×2	
엔한스 소드(エンハンスソード)	A×2+B×1	
무라사메(村雨)	A×2+B×2	
크리스탈 소드(クリスタルソード)	A×3	
포스이터(フォースイーター)	B×3	마테리아
룬 블레이드(ルーンブレイド)	B×4	성장 2배
버터플라이 엣지(バタフライエッジ)	A×3	〃
오거닉스(オーガニクス)	A×2+B×1	

리미트기

	기술명	대상	효과
Lv 1	브레이버(ブレイバー)	적 단체	크게 도약하여 적을 베어버린다.
	흉자베기(凶斬り)	적 단체	적 한명을 흉자로 벤다.
Lv 2	마황격(魔晄撃)	적 전체	적 한명을 공격한 뒤 명중후 확산된 기가 전체공격
	크라임헤저드(クライムハザード)	적 단체	적 단체를 찌른 뒤 그대로 상승하여 공격
Lv 3	메테오레인(メテオレイン)	적 복수	공간에 무수의 기를 방출하여 적에게 쏟아붓는다
	화룡점정(畫龍点睛)	적 전체	용권을 일으켜서 적 전체를 상공으로 끌어올림

Aerith Gainsborough (에어리스 게인즈불-エアリス・ゲインズブール)

땅 위에서 마황을 흡수해 버리는 마황로의 영향에 의해 본래라면 길러지지 못할 '꽃'을 오번가에 있는 자택과 교회에서 재배하여 미드갈의 노상에서 팔고 있다. 슬럼가에서 길러지긴 했지만 그곳에서 태어난 것은 아니다. 타스크의 집요한 추적은 그 출생과 크게 연관되어 있다. 고대종으로서 태어난 것이 그녀를 또 다른 운명과 만나게 한다. 그녀의 언동으로부터는 피하고 싶은 운명을 전부터 잘 알고 있는 것 같은 인상을 받게 된다. 별의 소리를 들을 수 있는 고대종인 그녀는, 보통의 인간보다 더욱 더 마테리아의 힘을 끌어낼 수 있다.

도시의 암흑이라 불리는 슬럼가에서 자라났다는 것이 그녀의 인격에 많은 영향을 주고 있다. 다른 사람에게 의존하지 않고 자신의 의지대로 살아간다.

사용무기 로드

슬럼가라는 혼탁된 상태에서 길러진 그녀는 살상력을 지닌 검도류를 좋아하지 않고 대신 롯드를 가지고 다닌다. 전작까지의 롯드는 여러 가지 속성을 가지고 있었지만 이번엔 마테리아를 이용해 여러가지 효과가 접목될 듯하다.

무기 명	마테리아홀	그 외
가드롯드(ガードロッド)	B×1	초기 장비
미스릴롯드(ミスリルロッド)	A×1	
풀메탈롯드(フルメタルロッド)	A×1+B×1	
스트라이크롯드(ストライクロッド)	A×1+B×2	
프리즘롯드(プリズムロッド)	A×2	
오로라롯드(オーロラロッド)	A×2+B×1	
위저드롯드(ウィザードロッド)	B×3	성장 2배
와이저롯드(ワイザーロッド)	B×4	〃
훼어리테일(フェアリーテイル)	B×5	〃
프린세스가드(プリンセスガード)	A×3+B×1	

리미트기

	기술명	대상	효과
Lv 1	회복의 바람(いやしの風)	아군 전체	성스러운 바람으로 우리편 전원의 HP회복
	사기봉인(邪氣封印)	적 전체	적전체의 사악한 기를 봉인하여 마법금지
Lv 2	대지의 입김(大地の息吹)	아군 전체	대지 은혜에 의해 전원의 상태 이상 치료
	분노의 각인(怒りの刻印)	아군전체	자신 이외의 우리편 전체의 리미트를 꽉채운다
Lv 3	별의 수호(星の守護)	아군 전체	거대한 힘으로 전체를 일정시간 무적으로 만든다
	생명의 고동(生命の鼓動)	아군 전체	죽은 자의 모든 HP와 MP를 회복시킨다

Barett Wallace (바렛트 워레스-バレット・ウォーレス)

코스모캐니온에서 별의 명령을 전승한 인물에 의해 결성된, 반 신라조직 아바란치의 현 리더. 신라 컴퍼니의 압력에 의해 매스컴에서는 마황로 파괴 활동을 일반 시민에게 피해를 입히는 것으로 취급하여 이들은 에코로지스트 테러리즘으로 보도되고 있다.

그가 태어나 자라난 코렐 마을은 4년 전에 마황이 있다는 것이 발견되었다. 이것에 눈을 돌린 신라컴퍼니는 마황로 건설에 착수하고 바레트도 마을의 발전을 위해 이것에 찬성했었다. 하지만 마황로가 폭파사건에 의해 폐쇄되고 반대 세력의 짓으로 오인되어 마을이 파멸되었다. 이때 신라컴퍼니 병기개발 부문 책임자인 스카렛의 총에 의해 그는 오른팔을 잃고 기믹암이라는 무기를 장비하게 되었다. 친구인 다인을 이때 잃고 마황로 건설에 찬성했던 자신에게 죄책감을 느끼며 지금까지 살아가고 있다.

사용무기 **기믹암**

그가 사용하는 기믹암은 개트링건과 비슷한 무기로서 이것을 손에 갈아 끼움에 따라 바주카나 전기톱 등을 사용할 수도 있다.

무기 명	마테리아홀	그 외
가드링건(ガトリングガン)	B×1	초기장비
캐논볼(キャノンボール)	A×1+B×1	
어설트건(アサルトガン)	A×1	
아토믹시저(アトミックシザー)	A×1+B×2	
하드발칸(ハードバルカン)	A×2	
체인소(チェーンソー)	A×2+B×1	
마이크로레이저(マイクロレーザ)	A×2+B×2	
A.M캐논(A.Mキャノン)	A×3	
더블머신건(Wマシンガン)	B×3	성장 2배
드릴암(ドリルアーム)	B×3	〃
소릿드바주카(ソリッドバズーカ)	A×3	〃
로케트펀치(ロケットパンチ)	마테리아홀	없음

리미트기

	기술명	대상	효과
Lv 1	헤비숏(ヘビーショット)	적 단체	적 한명에게 보통의 2배의 공격을 가함
	그레네이드봄(グレネードボム)	적 전체	그레네이드탄을 쏘아서 적 전체를 공격
Lv 2	마인드브레이크(マインドブレイク)	적 단체	적 한명의 정신을 붕괴시켜 MP를 없앰
	햄머브로우(ハンマーブロウ)	적 단체	적 한명에게 강력한 일격을 가하여 날려버림
Lv 3	새터라이트빔(サテライトビーム)	적 전체	위성의 빔포를 원격 조정하여 적 전체를 공격
	앵거맥스(アンガーマックス)	적 복수	고파괴력탄을 30발정도 발사하여 복수공격

Tifa Lockhart (티파 록허트-ティファ・ロックハート)

니블헤임출신으로 반 신라조직 아바란치에 소속. 슬럼 7번가 사람들의 인기를 모으고 있다. 5년 전의 니블헤임사건에서 양친을 세피로스에게 잃고 신라컴퍼니를 증오하게 된다. 또한 그 당시 자신도 치명상을 입었던 기억을 가지고 있다.

격투가 잔간을 스승으로 격투술을 배웠으며 기동력을 중시한 격투와 빠른 몸놀림을 가지고 있다.

항상 동료들과의 협조성을 중시하며, 밝고 활발한 언동에 의해 사람들을 모으는 힘이 있다. 다만 타인에게 상처주지 않는 말이라면 솔직하게 자신의 감정을 표현한다. 많은 호기심을 가지고 모든 현상을 관찰하기 때문에 이런저런 상태에 대해 표면적이 아닌 본질적인 질문을 가지게 된다.

사용무기 **글러브**

그녀는 격투술을 몸에 익히고 있기 때문에 별 다른 무기는 사용하지 않는다. 단지 손에 끼는 글러브나 크로 등을 사용하여 전투를 이끌어 나간다.

무기 명	마테리아홀	그 외
레저글러브(レザーグローブ)	B×1	초기장비
메탈너클(メタルナックル)	A×1	
미스릴크로(ミズリルクロー)	A×1+B×1	
그랜드글러브(グランドグラブ)	A×2	
타이거황(タイガーファングー)	A×2	
다이아너클(ダイアナックル)	A×2+B×1	
드래곤크로(ドラゴンクロー)	A×3	
크리스탈글러브(クリスタルグラブ)	A×3	
모터드라이브(モータードライブ)	B×3	성장 2배
플레티너피스트(プラチナフィスト)	B×3	〃
카이저너클(カイザーナックル)	A×3	〃
오버소울(オーバーソウル)	B×4	

리미트기

	기술명	대상	효과
Lv 1	장타랫슈(掌打ラッシュ)	적 단체	적 한명을 손바닥으로 3번 때려 공격
	서머솔트(サマーソルト)	적 단체	적 한명의 몸을 강력한 차기로 공격
Lv 2	수면차기(水面蹴り)	적 단체	적의 사각에 들어가 하단 돌려차기를 한다
	메테오드라이브(メテオドライヴ)	적 단체	적 한명을 뒤로 안은 뒤 지면에 부딪히게 함
Lv 3	돌핀브로우(ドルフィンブロウ)	적 단체	적 한명에게 지면에서부터 어퍼컷을 날림
	메테오스트라이크(メテオストライク)	적 단체	적 한명을 등 뒤로 잡아서 점프하여 찍어 공격

RED VIII (레드서틴-レッドXIII)

코스모 캐니언의 전지의 노사 부겐하겐과 함께 생활하고 있었지만, 신라컴퍼니의 과학부문의 연구 매체로써 잡혀와 신라빌딩 내 보존연구실에 감금되어 있다. 서틴은 바로 보존 샘플의 넘버이기도하며 이것은 레드 서틴 이외에도 12체의 보존체가 있다는 것을 의미하기도 한다.

별의 생명을 이끄는 사람들을 보호한다는 사명을 띤 종족으로 태어나 그 사명을 명예로 여기고 있다. 사실 외적의 침입에 대하여 그의 모친이 최후까지 싸우다 전사했던 것을 명예롭게 생각하고 있으며 그 전투 당시 없었던 아버지와의 관계에는 큰 벽을 느끼고 있다.

침착 냉정한 성격을 가지고 있다는 인상이 있지만 그 본질은 다른 것이다. 더위에 약하여 직사광선을 피하기 위해 음지로 향하는 등 육체감각에 솔직한 면을 보이기도 한다.

사용무기 — 머리장식

흉폭한 야수의 느낌을 주는 그는 사실 날카로운 손톱과 이빨로 싸워나간다. 하지만 마테리아는 이곳에 낄 수 없기 때문에 무기로써 머리장식을 이용한다.

무기 명	마테리아홀	그 외
미스릴크립(ミスリルクリップ)	A×1+B×1	초기 장비
기야만헤어핀(ギヤマンヘアピン)	A×2	
실버바렛타(シルバーバレッタ)	A×2	
골드바렛타(ゴールドバレッタ)	A×2+B×1	
아다만크립(アダマンクリップ)	A×2+B×2	
크리스탈콤(クリスタルコーム)	A×3	
매직콤(マジックコーム)	B×3	성장 2배
플래티너바렛타(プラチナバレッタ)	B×3	〃
센트크립(セントクリップ)	B×8	
비녀(かんざし)	마테리아홀	없음

리미트기

기술명		대상	효과
Lv 1	스렛드팡(スレッドファング)	적 단체	무서운 스피드로 적에게 달려들어 공격
	루나틱하이(ルナティックハイ)	자신	일정시간 턴 게이지가 2배로 빨라짐
Lv 2	블러드팡(ブラッドファング)	적 한명	적 한명에게 뛰어들어 HP와 MP를 흡수
	스타더스트레이(スターダストレイ)	적 복수	무수한 별들을 이용해 적 복수를 공격
Lv 3	하우링문(ハウリングムーン)	아군 전체	늑대의 울부짖음으로 우리편을 분신으로 보이게 함
	어스레이브(アースレイヴ)	적 복수	적 복수에 대해 15회의 연속공격을 퍼부음

Yuffie Kisaragi (유피 키사라기-ユフィ・キサラギ)

관광지로써 유명한 우타이의 명사 고드의 딸. 예전에는 존경했던 아버지와 대립하여 마테리아 수집에 몰두하고 있다. 목적을 위해서는 수단을 가리지 않으며, 가볍게 거짓말을 하곤 하지만 이것을 들키면 이유를 숨김없이 말하는 어린아이 같은 면도 가지고 있다.

신라컴퍼니에 대한 어른들의 태도에 반발, 어린 나이면서도 고향을 중요하게 생각하여, 잃어버린 강함과 명예를 다시 찾기 위해 마테리아 수집을 떠난다.

자기 과신이 강하고 감상적이며 감정적인 생각을 가지며, 보통 때는 밝게 지낸다. 도둑질이나 거짓말 등 타인을 상대하는 활동적인 행위는 잘하지만, 참아 내야 하는 짜증나는 수업 등은 싫어한다. 어느정도의 실패에도 굴하지 않고 목적을 위해 열심히 정신하는 일면을 가지며 그녀의 행동의 근원은 모두 태어난 곳인 우타이를 사랑하는 마음에서 비롯되는 것이다.

사용무기 — 수리검

그녀가 사용하는 무기는 항상 들고 다니는 거대한 수리검류. 때에 따라서는 나이프나 부메랑이나 원반 등을 사용하기도 한다.

무기 명	마테리아홀	그 외
십자수리검(十字手裏劍)	A×1+B×1	초기 장비
부메랑(ブーメラン)	A×1+B×2	
풍차(風車)	A×2	
원월륜(円月輪)	A×2+B×1	
호크아이(ホークアイ)	A×2+B×2	
크리스탈크로스(クリスタルクロス)	A×3	
바람베기(風斬り)	B×3	성장 2배
트윈바이퍼(ツインヴァイパー)	B×3	〃
만수리검(卍手裏劍)	A×3	〃
풍마수리검(風魔手裏劍)	B×3	

리미트기

기술명		대상	효과
Lv 1	질풍입뢰(疾風迅雷)	적 단체	적 한명을 벤 후 떨어져서 수리검으로 공격
	명경지수(明鏡止水)	아군 전체	아군 전원의 명중, 회피율을 100%로 만듬
Lv 2	발산?세(拔山?世)	적 전체	충격파를 일으켜서 적 전체의 밑에 지진을 일으킴
	혈제(血祭)	적 복수	적 복수에 대해 10회 연속공격을 가함
Lv 3	?유일촉(柚一觸)	적 전체	적 전체에 방어력 무시의 크리티컬 히트를
	생자필멸(生者必滅)	적 복수	적 복수에 대해 15회 연속공격을 가함

Cat Sith (캣트 시-ケット・シー)

똥보 모그리를 조종하는 장난끼 있는 고양이, 그것이 캣트 시이다. 하지만 본체로 보이는 캣트시의 삶이나 진정한 모습에 대해 아는 자는 없다. 그는 어떤 목적을 위해 크라우드들과 반 강제적으로 동행하게 된다.

똥보 모그리에 의한 간접공격과 주사위나 슬로트를 이용한 공격은 자신의 목숨을 건 싸움이 아닌 먼 곳에서 구경하는 듯한 인상을 주기도 한다.

항상 안전하게 무언가를 하기 위해 준비하는 모습을 보인다. 다만 그 의외의 것에 대해서는 적당한 태도를 표시한다. 위험에 맞서려 하지 않으며, 전투 중에도 도망갈 생각만을 하고 있다. 단지 마스코트적인 존재로써 자신을 연출하고 있지만 그가 가진 카드의 뒷면같은 이면성을 암시하는 것처럼 그 모습이나 목적에는 뒤가 존재하고 있을 수도 있다.

사용무기 메가폰

그가 사용하며 마테리아를 꽂는 무기는 바로 메가폰. 이런 물건으로 적을 어떻게 공격할 지 의문이지만 그래도 다수의 마테리아를 사용할 수 있는 장점이 있다.

무기 명	마테리아홀	그 외
옐로메가폰(イエローメガホン)	A×1+B×2	초기장비
그린메가폰(グリーンメガホン)	A×2	
블루메가폰(ブルーメガホン)	A×2+B×1	
레드메가폰(レッドメガホン)	A×2+B×2	
크리스탈메가폰(クリスタルメガホン)	A×3+B×2	
화이트메가폰(ホワイトメガホン)	B×3	성장 2배
블랙메가폰(ブラッグメガホン)	B×3	〃
실버메가폰(シルバーメガホン)	B×8	
골드메가폰(ゴールドメガホン)	A×4	

리미트기

	기술명	대상	효과
Lv 1	다이스(ダイス)	적 단체	주사위를 2개에서 5개까지 던져 적을 공격
Lv 2	슬로트(スロット)		슬로트의 패에 따라 효과가 달라짐

슬로트

패	기이름	대상	효과
꽝(ハズレ)	모그리댄스(モグリダンス)	아군 전체	HP나 MP를 조금 회복
스페이드(スペード)	다트(ダーツ)	적 단체	작은 화살을 던져 적을 공격
클로버(クローバ)	매직(マジック)	아군 전체	HP나 MP를 전부 회복
다이아(ダイア)	토이솔져(トイソルジャー)	적 복수	장난감 병사가 일제사격을 행함
하트(ハート)	럭키걸(ラッキガール)	아군 전체	공격이 모두 크리티컬 히트로 됨
스타(スター)	합체(合)	아군 전체	전원이 똥보 모그리 속으로 들어가 합체
바(バー)	소환카드(召喚カード)	–	카드를 뽑아 그 안의 소환수를 불러냄
스리세븐(スリーセブン)	올오버(オールオーバー)	적 전체	적 전체에 100%효과의 데스를 사용

Vincent Valentine (빈센트 발렌타인-ヴィンセント・ヴァレンタイン)

출신지, 경력 등 인간으로서의 모든 역사가 비밀 속에 숨겨져 있다. 다만 신라컴퍼니에 대한 무서운 증오만이 그의 과거와 신라컴퍼니의 관계를 암시해 준다. 그의 활동은 밤시간으로 제한되어 있으며 현재는 5년전 사건 현장인 니블헤임마을의 신라 저택에서 긴 잠에 빠져 있다. 그의 육체는 어떤 실험에 의해 특수능력을 부여받아 인간 이외의 것으로 변했다.

그의 왼손은 항상 거대한 건트렛으로 감싸여져 있는데 달빛을 반사하는 거대한 수갑(手甲)은 그곳에 새겨진 과거를, 빛이 통과하지 못하는 내면으로 숨기고 있는 과거가 그를 조이고 있다.

현재 그의 인격에 큰 영향을 준 과거의 사건은 사회적인 관점으로서도 엄청난 영향력을 가진 것이었다. 하지만 그를 조이고 있는 기억의 조각들은 사회적인 것보단 개인적인 상처이다. 고독의 잠을 계속하고 있는 그의 마음속을 할 수 있는 자는 어느 누구도 없다.

사용무기 권총

오른손에 든 검은빛의 권총은, 그것이 빈센트의 유일한 파트너이다. 이 권총은 파괴력을 우선한 것 보단 확실하게 적을 공격한다는 이미지를 준다. 물론 이것 역시 마테리아를 이용해 마법을 병행할 수 있을 것으로 보인다.

무기 명	마테리아홀	그 외
퀵실버(クイックシルバー)	A×1+B×2	초기 설정
스파스(スパス)	A×2	
랜달(ランダル)	A×2+B×1	
라이어트(ライアット)	A×2+B×2	
윈체스터(ウインチェスター)	A×3	
피스메이커(ピースメーカー)	A×1+B×1	성장 2배
밴트라인(バントライン)	A×2	〃
롱바렐R(ロングバレルR)	A×4	
스나이퍼CR(スナイパーCR)	A×2	

리미트기

	기술명	대상	효과
Lv 1	가리안비스트(ガリアンビースト)	자신	가리안비스트로 변신
Lv 2	데스기가스(デスギガス)	자신	데스기가스로 변신

Cid Highwind (시드 하이윈드-シド・ハイウインド)

신라컴퍼니 우주개발 부문의 최고속 파일럿으로서 우수한 엔지니어. 신라컴퍼니가 우주개발에 적극적인 예전의 시대로부터, 마황로 개발 중심의 기업전략을 전환한 후 그의 우주로의 꿈은 무산되었다. 현재는 로켓트 마을의 당시 친구와 함께 초고속 비공정을 연구하고 있다. 하이윈드란 시드의 닉네임이기도 하다.

초거대기업 신라컴퍼니의 사람이지만, 그 일원으로 평가받고 싶어하진 않는다. 어디까지나 자신의 꿈을 위해 신라에 소속되어있다는 입장을 가지고 있었다.

그는 모험심 많은 정열적인 자신가로써 그 자신감에 못지않은 실력 또한 갖추고 있다. 기계와 싸움을 사랑하는 거친 남자로 사람들의 눈에는 가벼운 남자로 보일지 모르겠지만 로케트 마을 사람이나 메카닉의 동료들로부터는 선장이라고 불리고 있다.

사용무기 **창**

그가 사용하는 무기는 창으로써 적을 시원하게 찔러 나갈 수 있는 강력한 무기이다. 그의 실력이라면 양날의 창이나 나기나다 등을 사용할 수도 있을 것이다.

무기 명	마테리아홀	그 외
스피어(スピア)	A×2	초기 장비
스래슈파이크(スラシュパイク)	A×2+B×1	
트라이덴트(トライデント)	B×6	
폴액스(ポールアックス)	A×2+B×2	
팔치잔(パルチザン)	A×3	
사모(蛇矛)	B×3	성장 2배
자베린(ジャベリン)	A×2	〃
그로랜스(クローランス)	A×3	〃
드라군랜스(ドラグーンランス)	B×8	

리미트기

	기술명	대상	효과
Lv 1	부스트점프(ブーストジャンプ)	적 단체	상공으로 점프하여 적을 찔러 공격
	다이나마이트(ダイナマイト)	적 전체	다이나마이트에 담배불을 붙혀 적에게 던짐
Lv 2	하이퍼 점프(ハイパージャンプ)	적 전체	상공으로 점프하여 적들을 차례차례 공격
	드래곤못드(ドラゴンモッド)	적 단체	적을 창으로 찔러 HP와 MP를 흡수
Lv 3	드래곤다이브(ドラゴンダイヴ)	적 복수	상공으로 비약하여 적 복수를 창으로 찌름
	대난투(大亂鬪)	적 복수	적 중앙으로 뛰어들어 돌면서 적들을 찌름

그 외의 캐릭터

Sephiroth
(세피로스-セフィロス)

신라컴퍼니의 치안부대 솔저에 소속되어 그 이름을 날렸었다. 보통사람은 들어 올릴 수도 없는 초중량 장검・마사무네를 가지고, 최고위 마법사만이 사용할 수 있다는 마법을 사용하며 영웅의 이름을 한 몸에 받았다. 그의 과거는 신라컴퍼니의 극비 파일에 기록되어 프레지던트신라 이하의 극히 일부만이 읽을 수 있도록 되어 있다.

5년전 니블헤임마을에서 노화되어 버린 구식 마황로를 조사하던 중 자신의 출생의 비밀을 알게되어 분노한 그는 모습을 숨겨 행방불명 된다. 그 후 각 매스컴에는 사망이라고 공식 발표 되었다.

그의 출생에 관련된 세노바 프로젝트에는 가의 양친도 깊이 관련되어 있다. 프로젝트 개발책임자로 당시 신라컴퍼니 과학부문 총통이었던 가스트 박사는 그의 부친이였으며, 프로젝프명인 제노바는 그의 모친이 이름이기도 하다.

Rufus & Turks
(루파스&타크스 - ルーファス&タークス)

루파스

- 자기 도취가 강하여 사장 취임 후 CI(컨포레트・아이덴티티)를 행하여 신라컴퍼니의 로고 마크를 "Rufus"라고 변경한다. 이 새로운 사기(社旗)는 해양도시 쥬논에도 있기 때문에 방문할 때마다 볼 수 있다. 라이플을 좋아하며, 애완동물로 재규어를 기른다. 타스크를 거의 자신의 것으로 만들어 야망을 위해 임무를 부여하고 있다.

타크스(신라컴퍼니 특수공작 부대)

- 그 임무는 정보수집 또는 조각, 암살 등 기업활동의 뒷면을 담당한다. 조직 구성도 상에는 치안부문에 속하지만, 부사장 루파스의 지배하에 있어, 사실상 독립부대로써 활동하며, 치안부대 통솔자인 하이데커나 솔저의 명령으로 행동하지 않는다.

Yrena, Zeng, Rude, Leno
(이리나, 첸, 루드, 레노 - イリナ ツオン ルード レノ)

이리나

- 레노와 루드를 가볍게 여기고 있지만, 선배라고 부르며 그들의 명령에 절대복종하며, 일에 대한 책임감이 강하다. 첸에게 호의를 가지고 있다.

첸

- 타크스의 명예를 지닌 리더격. 멤버를 신뢰하지만 같이 행동하는 일은 드물며, 헬리콥터의 조정 등 단독으로 수행하는 임무가 많다. 프레지던트 신라의 중요한 일도 맡는 등 조직 내에서 신뢰도가 매우 높다. 하지만 대치해야 할 대상인 에어리스에게 마음을 끌리고 있다.

루드

- 술을 좋아하는 엄청난 실력의 스나이퍼. 그 사격 실력은 신을 능가할 정도이다. 말투가 거칠어 외견으로 보면 난폭해 보이지만 사실 그렇지도 않다. 특히 레노와는 매우 친하여 술을 마실 때에는 신라와 타크스와 레노를 위하여 건배하는 일을 잊지 않는다.

레노
- 연애 상담을 좋아하여 항상 루드를 상대로 어떤 타입이 맘에 드냐는 등의 회화를 즐긴다. 말투나 인상도 특징적인 것을 풍기지만, 나이트스틱을 사용하며 프로로서 일을 확실하게 수행한다.

제대로 대답하면 아이템 입수

그렇지 않으면…

요소요소에 설치된 세이브포인트

세이브는 여태까지의 시리즈와 거의 동일하다. 필드(마을, 던전제외)위에서는 어디서나 세이브 할 수 있다. 던전의 내부에는 전작들과 같이 세이브 포인트가 설치되어 있어서 그 위에 올라가면 세이브 할 수 있다. 참고로 한개의 파일은 한개의 블록을 사용한다. 즉 한개의 메모리 카드에는 15개의 세이브가 가능한 것이다.

이곳이 바로 세이브 포인트

시스템 공략편

게임을 순조롭게 플레이 하기 위한 기본 지식

이동

게임의 필드 화면은 모두 3D로 구성되어 있으므로 전작의 조작에 약간의 수정이 가해져 있다. 기본적으로 십자 버튼을 이용해 8방향으로 이동할 수 있는데 이것은 대부분 X,Y축의 이동이다. 그러므로 공간의 축인 Z축 상에서 이동하기 위해서는 약간 다른 조작이 필요할 때도 있다.

R1, L1 버튼으로 미세한 움직임을

사다리는 ○버튼으로 잡자

위치를 잃어버렸을 때에는 셀렉트로 찾자

우선 십자키와 ×버튼을 누르면 필드상을 대쉬할 수 있다. 전작까지는 대쉬의 어빌리티가 필요했지만 7에서는 기본적으로 사용할 수 있게 설정되어 있다. L1과 R1을 누르고 있으면 캐릭터의 방향만을 바꿀 수 있다. 이것을 이용해 십자키로 조작하기 힘든 지형도 지나갈 수 있을 것이다.

마지막으로 ○버튼을 누르면 사다리 등을 잡고 올라갈 수 있는데 이것이 바로 Z축상이 이동이다. 그 외에도 셀렉트 버튼을 누르면 자신의 현재 위치를 확인할 수 있어 매우 넓은 맵에서는 자주 사용될 것이다.

대화와 그 선택

RPG의 기본은 역시 대화. 대화를 통해 반이상의 정보를 얻는다해도 과언이 아니다. 이번 7에서는 이전과는 비교되지 않을만큼의 선택과 분기가 일어난다. 물론 선택에 따라 전체적인 스토리가 변화하는 것은 아니다. 하지만 그 이벤트의 진행이 좌우되므로 솔직하게 답해 보자

두가지의 선택중 한가지를 택하면?

메뉴 화면의 구성과 명령어

필드나 던전 내에서 △버튼을 누르면 메뉴 화면이 나타나고 이 화면 하나만으로도 많은 정보를 알 수 있다. 어디에 무엇이 표시되어 있는지 숙지해 두자.

①HP와 MP의 소비와 상태를 알 수 있다

캐릭터의 남은 HP와 MP 그리고 레벨 등을 한번에 알 수 있다. 왼쪽의 두가지 패널은 각각 다음 레벨까지의 경험치와 현재의 리미트의 축적 상태와 레벨을 나타낸다. 또 각 캐릭터가 상태 이상에 걸리게 된다면 이것 역시 알아볼 수 있게 된다.

②메뉴 명령어를 이용해 한눈에 파티의 모든 것을 알 수 있다

아이템(アイテム)
- 포션 등의 아이템, 사용되지 않은 마테리아, 장비되지 않은 무기 등을 확인할 수 있다.

마법(まほう)
- 마법 마테리아에 의해 사용할 수 있는 마법이 이곳에 표시된다. 소환도 이곳에 포함된다.

마테리아(マテリア)
- 마테리아를 무기에 사용하기

위해 필요한 커맨드 자세한 것은 후에 나올 마테리아 편에서

장비(そうび)
- 무기나 방어구를 장비하는 커맨드. 한눈에 공격력과 방어력 등의 변화를 알 수 있다

스테이터스(ステータス)
- 다음의 레벨까지의 경험치나 힘, 민첩성 등의 캐릭터별 능력치를 알 수 있다.

세이브(セーブ)
- 필드나 세이브 포인트에서 세이브하려면 이곳에서 할 수 있다.

리미트(リミット)
- 사용할 수 있는 리미트기를 볼 수 있으며 이곳에서 사용 리미트기의 레벨을 결정한다

콘피그(コンフィグ)
- 액티브배틀 타입의 결정, 카메라워크의 결정, 게임의 부대상황 설정 등을 수행한다

PHS
- 세계의 어디에선가 구할 수 있는 통신기. 이것으로 파티를 구성할 수 있다

대형(たいけい)
- 3인 중 누구를 선두로 내세울 지와 후열과 전열을 바꿀 때 사용되는 커맨드

③ 지금까지의 플레이 시간과 소지 금액을 볼 수 있다.

④ 현재의 장소를 알 수 있으며 이것으로 세이브 여부도 확인된다.

이상 상태에는 어떤 것이 있는가?

이름	내용
전투불능(せんとうふのう)	HP가 0이 되어 아무것도 하지 못한다.
빈사(ひんし)	HP가 1.4 이하가 되어 주저 앉는다.
수면(すいみん)	잠들어버려 일어날때까지 행동불능
슬픔(かなしみ)	공격력저하, 리미트브레이크가 늦어진다.
분노(いかり)	공격력상승, 리미트브레이크가 빨라진다.
혼란(こんらん)	혼란되어 우리편을 공격한다.
침묵(ちんもく)	주문을 외우지 못하게 된다.
헤이스트(ヘイスト)	타임게이지가 빨리 채워진다.
슬로우(スロウ)	타임게이지의 움직임이 늦어진다.
스톱(ストップ)	행동불능이 된다, 타임게이지는 움직인다.
개구리(カエル)	개구리가 되어 공격력, 방어력이 낮아진다.
미니맘(ミニマム)	작게되어 공격력, 방어력이 낮아진다.
점점석화(じょじょにせきか)	카운트다운, 석화된다.
석화(せきか)	석화되어 행동불능이 된다.
리제네(リジェネ)	HP를 조금씩 회복한다.
바리어(バリア)	특수공격에 대한 방어바리어를 만든다.
마바리어(マバリア)	마법공격에 대한 방어바리어를 만든다.
리후레크(リフレク)	마법공격을 튕겨내는 방어막을 만든다.
죽음의선고(しのせんこく)	카운트다운 후 전투불능이 된다.
바사크(バーサク)	커맨드 입력불가능
마비(マヒ)	행동불능. 타임게이지도 정지함.
어둠(くらやみ)	물리공격의 명중률이 낮아진다.

ATB(액티브 타임 배틀)와 배틀 시스템

FF의 전투 시스템이라면 당연 4부터 전승되어온 액티브 타임 배틀(이하 ATB)일 것이다. 당시에는 이것에 대한 찬반이 반정도로 갈라져 있었지만 7에 오면서 시스템이 여러모로 안정되어 더욱 다이나믹한 전투를 치룰 수 있게 되었다. ATB 배틀의 기본은 적의 시간과 우리편의 시간이 동시에 멈춤없이 흘러간다는 것이다.

예를들어 커맨드를 고르고 있는 사이에도 적의 시간은 흘러 적이 공격하게 되며, 소환마법을 사용하여 그래픽이 나올 때에도 시간이 흐르며, 아이템이나 마법을 고르는 중에도 시간이 흐른다는 것이다. 어떻게 보면 이것은 플레이어를 미치게 만들수도 있겠지만 이것에 자신의 리듬을 맞추어 나간다면 박진감 넘치는 전투를 할 수 있을 것이다.

마법을 고르지 않고 가만히 있으면 적은 기다리지 않고 공격해 온다.

화면의 구성과 각 게이지

① 타임게이지

- 이 게이지가 꽉차서 노란색으로 변하면 그 캐릭터는 행동을 시작할 수 있다.

② 리미트게이지

- 캐릭터 고유의 필살기 리미트기를 사용할 수 있는 게이지. 공격을 받을 때마다 늘어나는 분노게이지와 흡사하다. 모두 꽉차면 리미트 기를 사용할 수 있다

③ HP/MP/상태표시

사진의 왼쪽이 현재의 HP이며 오른쪽이 최대치이다. 그리고 제일 왼쪽이 현재의 MP이며 상태변화는 최대 HP부분에 표시된다

④ 바리어 게이지

- 위에서부터 통상공격 방어용의 바리어와 마법공격 방어용의 마바리어로 구성되어 있으며 2개의 방어마법의 남은 시간을 표시해 준다.

전투중의 기본 커맨드

싸우다(たたかう): 가지고있는 무기로 공격한다.

리미트(リミット): 리미트기를 사용한다.

마법(まほう): 마법을 사용한다.

아이템(アイテム): 아이템을 사용한다.

전투중의 여러 가지 조작법

① 전투의 시작은 타임 게이지로 부터

- 전투중 캐릭터의 행동은 화면 왼쪽 아래에 표시되어 있는 타임 게이지로부터 시작된다. 이것은 캐릭터가 행동가능이 될 때 까지의 시간은 시감적으로 표시한 것으로써 꽉차기 전까지는 어떤 행동도 할 수 없다. 게이지가 모두 채워지

행동후에는 게이지가 줄어든다

면 커맨드 윈도우가 나타나서 여러 가지 명령을 실행할 수 있으며, 행동 종료후에는 게이지가 다시 비게 된다.

② 싸우는 순서를 바꾸어 보자.

- ATB에서는 행동을 할 수 있는 캐릭터가 복수일 경우 그 순서를 플레이어의 마음대로 바꿀 수 있으며 이것에 따라 전투의 향방이 좌우되는 경우도 있다. 캐릭터를 바꿀 때에는 버튼을 누르면 된다.

확실표가 크라우드에서 바레트로 바뀐다

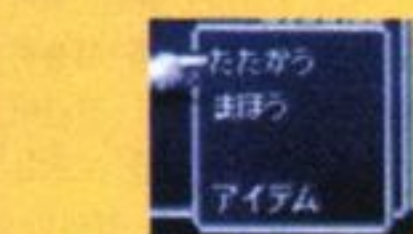
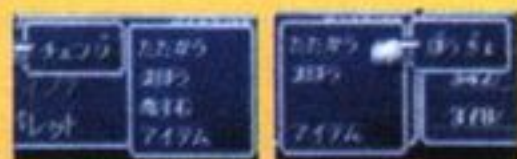
③ 전투시 그 외의 행동

- 전투시에는 커맨드 윈도우에 나온 것 외에도 기본적인 3가지 행동을 취할 수 있다. 우선 십자키의 오른쪽을 누르면 방어(ぼうぎょ) 커맨드가 표시되어 적의 데미지를 줄일 수 있으며, 왼쪽을 누르면 체인지(チェンジ) 커맨드가 표시되어 전,후열을 교환할 수 있다. 마지막으로 R1과 L1을 계속하여 누르고 있으면 전투에서 이탈할 수 있다.

왼쪽은 체인지, 오른쪽은 방어

파티 3인의 대열을 잘 생각하여 구성하자

① 캐릭터에 따라 전 후열을 정하자

기본적으로 전열은 근거리 공격이 강하지만 방어력이 낮아지며 후열은 근거리 공격력이 반으로 줄어들지만 방어력이 상승한다. 이 대열은 전투중에는 체인지 명령어로 바꿀 수 있으며 필드상에서는 대형 커맨드로 변환할 수 있다. 대열은 캐릭터의 능력과 장비품에 따라 결정하는 것이 좋다. 근거리 공격무기를 가지고 있는 캐릭터라면 되도록 전열에 세워 공격력을 십분 발휘시키자.

다이너 마이트 격투가인 티파는 전열로

마법이나 원거리 캐릭터는 후열로

② 대형 변경을 초래하는 전투

운에 따라 전투가 백어택(バックアタック)이 되거나 협공(はさみうち)이 될 경우가 있다. 백어택의 경우 적이 한턴 먼저 공격하며 대열이 반대로 되므로 한턴을 버리고 체인지를 이용하여 제대로 싸우는 것이 좋다. 하지만 협공의 경우 양쪽에서 공격당하기 때문에 전 후열이 전혀 효과가 없다. 대신 뒤를 보고 있느냐 적을 보고 있느냐가 달라지므로 향하고 있는 쪽의 적을 공격하자.

백어택의 경우 뒤를 잡히게 된다.

양쪽에서 협공, 보고있는 쪽의 적을 공격하자

플레이어의 실력과 취향에 맞추어 3가지 전투법을 정하자

이정도면 7의 전투 시스템에 대해 어느정도의 이해가 갔을 것이다. 하지만 일본어를 잘 모르고 손과 머리의 반응속도가 뒤떨어지는 플레이어는 ATB에 적응하기 힘들 것이다. 이런 플레이어들을 위해 준비된 것이 바로 ATB 설정이다. ATB 설정은 3가지가 있으며 메뉴 명령어의 컨피그를 통해 정할 수 있다. 3가지는 각각 액티브(アクティブ), 웨이트(ウエイト), 권장(おすすめ)이다. 3가지의 특성은 다음과 같다.

① 기다림 없는 리얼타임 배틀 - 액티브

이것은 처음부분에 설명했던 대로 기다림 없이 시간이 흘러가는 것이다. 거의 대부분이 리얼타임으로 전개되며 매우 빠른 전개를 기대할 수 있다. 만인에게 권장할 수는 없지만, 몇 년전부터 적응되어 있다면 긴장감 넘치는 전투를 즐길 수 있다.

② 초심자 지향의 느린 모드 - 웨이트

전작에서도 사용되었던 모드로써 마법 윈도우나 아이템 윈도우 등을 펼쳐서 고르고 있는 동안에는 시간이 멈추어 버리는 친절한 모드. 무엇을 결정해야 할지 못하는 우유부단한 플레이어에게 딱 맞는 전투모드이다. 제한시간등이 있는 이벤트중에는 편리할지도

③ 마법효과중의 시간이 멈춘다 -권장

웨이트처럼 친절하지는 않지만 어느정도 편리한 모드. 이것은 효과화면(예를들어 소환마법의 무비나 마법 등의 효과)중의 시간이 멈추는 것이다. 서반에는 편리함을 느낄 수 없지만 후반에 갈수록 편해진다

리미트 기에 대한 모든것

리미트기란 각 캐릭터만이 가지고있는 필살기적 존재이다. 이 기의 발생은 캐릭터의 분노가 정점에 이르러쓸 때 사용할 수 있게 된다. 이를 위해 리미트기를 사용하려면 리미트 게이지가 꽉 찰때까지 적의 공격을 받지 않으면 안된다. 게이지가 꽉차면 LIMIT BREAKE라는 메시지가 나오고 커맨드 윈도우의 공격 대신 리미트가 표시되어 단 한 번 사용할 수 있게 된다.

공격을 계속 받아 LIMIT BREAKE 가 되면

리미트기 발동!!

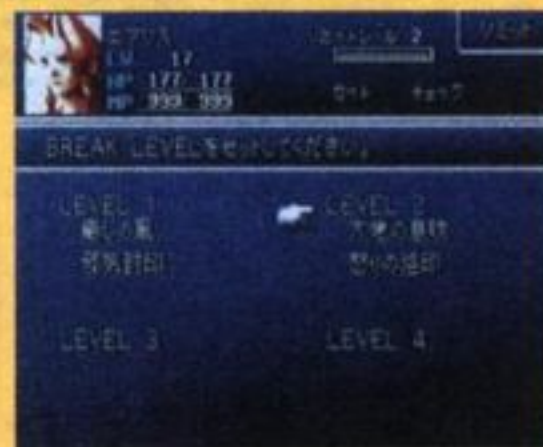
게이지의 상태는 계속 지속되어 간다

리미트 게이지는 타임 게이지와는 달리 전투가 끝날때마다 리셋되

지 않는다. 그러므로 게이지가 꽉 찼다고 해서 마구 사용하기엔 아까운 것이다. 또 리미트 게이지의 축적은 캐릭터의 상태에 따라 다는데 이것은 리미트기가 캐릭터의 감정에 의해 발동되는 것이기 때문이다. 캐릭터의 상태가 분노(いかり)라면 공격의 명중력이 저하하지만 리미트의 게이지가 빨리 차며, 슬픔(かなしい)라면 받는 데미지가 줄어들지만 게이지가 늦게 올라간다.

전투가 끝난후에도 리미트 게이지는 변하지 않는다.

레벨에 따라 나뉘어진 리미트기 사용법

리미트기에는 전부 4개의 레벨이 있다. 당연히 높은 레벨일수록 위력이 세지만 그만큼 게이지의 축적이 늦어진다. 또 전투중 사용할 수 있는 레벨은 한가지 뿐이므로 상황에 따라 어떤 레벨의 기술을 사용하여야 할지 설정해둘 필요가 있다. 이 설정은 메뉴명령어의 리미트를 사용하여 바꿀 수 있다.

기레벨의 설정 화면

리미트기를 강화시키기 위해서는?

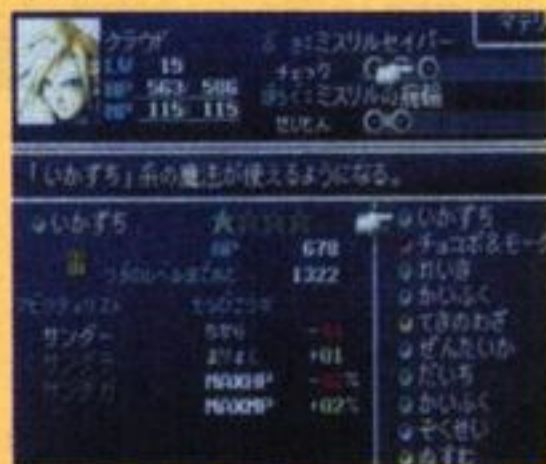
리미트기는 어떤캐릭터든 처음엔 레벨1의 것만 사용할 수 있으며 그 이상은 전투가 계속되가면서 성장하게 된다. 이것을 빠르게 성장시키기 위해서는 리미트기를 사용하여 적에게 결정타를 가하는 것이 중요하다. 물론 이것만이 리미트기를 성장시키는 요소는 아니지만 생각해 두고 리미트기를 사용한다면 좋을 것이다. 리미트기를 이용하여 적에게 결정타를 입히기 위해서는 그 전의 공작도 중요하다. 또 회복계기의 경우에는 다른 요소가 작용할지도 모른다.

리미트기로 결정타를 먹이자

새로운 시스템 '마테리아(マテリア)

마테리아란?

투명한 수정체의 모습을 한 마테리아. 이것은 7의 세계의 자원과 같은 존재인 마황의 결정체이다. 이 마테리아에는 여러 가지 특수 능력이 숨겨져 있다. 이것은 개체로는 그 능력을 발휘하지 못하지만 무기나 방어구에 있는 구멍에 끼어지면 그 능력이 발휘된다.

마테리아는 크게 마법 마테리아, 독립 마테리아, 커맨드 마테리아, 지원 마테리아, 소환 마테리아로 나눠며 각각 특성을 가지고 있다. 7에서는 이 마테리아를 이용해 전작까지 있었던 마법과 어빌리티, 액세서리 등의 요소를 하나로 통합한 것이다

무구에 있는 구멍수 만큼의 마테리아를 장비할 수 있다

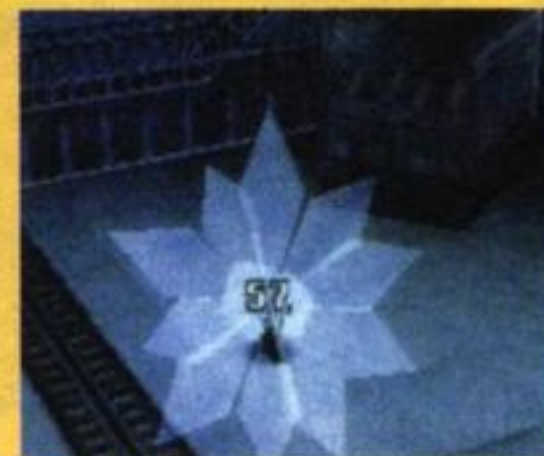
마테리아의 종류는 5가지

위에도 설명했듯이 마테리아의 종류는 모두 5가지이다.

마법 마테리아	마법을 사용할 수 있게 해주는 마테리아
소환 마테리아	소환마법을 사용할 수 있게 해주는 마테리아
독립 마테리아	능력을 향상시키거나 특별한 행동을 하게해 주는 마테리아
커맨드 마테리아	새로운 전투 커맨드를 사용할 수 있게 해주는 마테리아
지원 마테리아	다른 마테리아와 함께 사용되어 여러 가지 효과를 나타내는 마테리아

마법 마테리아 녹색

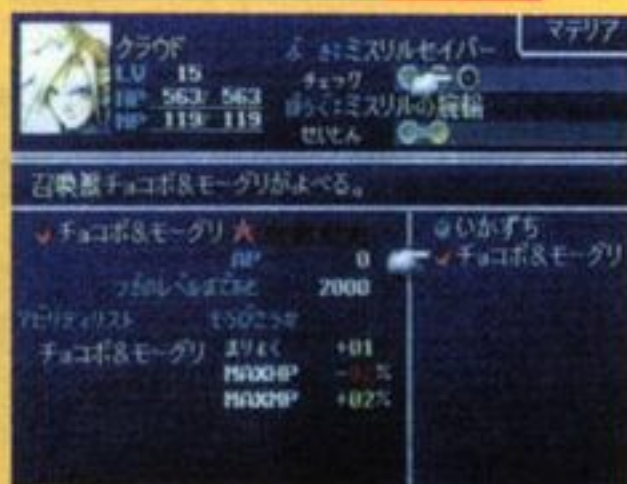
녹색의 마테리아에는 마법의 힘이 봉인되어 있다. 화염은 파이어계의 마법, 냉기는 브리자드계의 마법을 사용할 수 있게 해 주며 많은 구멍에 갖가지 마테리아를 사용해 주면 많은 마법을 사용할 수 있게 된다.

마테리아의 제일 기본적인 사용법이기도 하다. 5의 직업이나 6의 마석 대신이라고 생각하면 된다. 또한 이 마법 마테리아는 계속하여 사용할 때마다 어느정도까지 성장을 하게 된다. 예를들어 화염의 마테리아는 처음에 파이어밖에 사용하지 못하지만 레벨이 올라갈수록 파이라나 파이가의 고급 마법까지 사용할 수 있게 되는 것이다.

냉기는 냉계 마법 공격

처음엔 파이어밖에 사용하지 못하지만 레벨이 올라가면?

마테리아명	효과
화염(ほのお)	파이어→파이라→파이가
냉기(れいき)	브리자드→브리자라→브리자가
대지(だいち)	퀘이크→퀘이라→퀘이가
번개(いかずち)	선더→선더라→선더가
회복(かいふく)	케알→케알라→리제네→케알가
봉인(ふうじる)	스리플→사이레스

마테리아명	효과
독(どく)	바이오→바이오라→바이오가
치료(ちりょう)	포이즈나→에스나→레지스트
시간(じかん)	슬로우→헤이스트→스톱
변신(へんしん)	미니맘→토드
현혹하다(まどわす)	컨퓨→바사크
이탈(りだつ)	에스케프→데죤
중력(じゅうりょく)	그라비데→그라비라→그라비가
바리어(バリア)	바리아→마바리아→리후레크
소생(そせい)	레이즈→아레이즈
운석(いんせき)	코메트→코메테오
소멸(しょうめつ)	데바리아→데스펠→데스
월(ウォール)	월→월라→월가
실드(シールド)	실드
알테마(アルテマ)	알테마

소환 마테리아 적색

쵸코보와 모그리의 기본 소환 마테리아

진홍으로 빛나는 소환 마테리아는 마법 마테리아의 일종으로 볼 수 있지만 그 희소성에 의해 서반에는 이름조차 들을 수 없을 정도이다. 소환 마법은 그 위력도 대단하지만 소환시의 무비도 엄청나다. 5의 소환 마법이나, 6의 마석을 직접 사용했을 때를 생각해 보면 될 것이다.

마테리아명	효과
쵸코보& 모글리(チョコボ&モーグリ)	쵸코보를 탄 모그리가 적들을 공격
이플리트(イフリート)	이플리트에 의한 화염공격
시바(シヴァ)	시바에 의한 얼음계 공격
라무(ラムウ)	라무에 의한 전격계 공격
타이탄(タイタン)	타이탄에 의한 대지계 공격
크자타(クジャタ)	소환수 크자타에 의한 3속성공격
리바이아산(リヴァイアサン)	리바이아산에 의한 수계공격
하데스(ハーデス)	적전체에게 무속성공격과 상태이상
피닉스(フェニックス)	적에게 화염공격, 아군전원에겐 아레이즈
오딘(オーディーン)	적전체를 단번에 베어버림
바하무트(バハムート)	적전체에게 메가플레어 공격 (마법방어무시)
바하무트개(バハムート改)	적전체에게 기가플레어 공격
바하무트영식(バハムート零式)	적전체에게 테라플레어 공격

독립 마테리아 핑크

독립 마테리아는 장비와 함께 바로 공격력이나 수비력, 최대HP 등의 능력치가 상승하는 마테리아이다. 또 몇가지는 동료를 보호하거나 적들을 부르는등 약간 다른 효과를 가지기도 하지만 대부분 독립으로 사용되는 것이다.

5의 어빌리티나 6의 액세서리를 생각하면 될 것이다.

임의로 동료 캐릭터를 방어하는 보호하다

마테리아명	효과
스피드(スピード)	패러미터의 민첩성이 상승한다
럭키(ラッキー)	패러미터의 운이 상승한다
MP업(MPアップ)	최대 MP가 상승한다
HP업(HPアップ)	최대 HP가 상승한다
매지컬(マジカル)	무기에 장비하면 마공이, 방어구에 장비하면 마방이 상승
보호하다(かばう)	우리편을 랜덤하게 막아준다
경계(けいかい)	선제공격의 확률이 높아지고 백어택과 협공을 방지
카운터(カウンター)	적에게서 공격을 받으면, 반격한다
원거리 공격(えんきょりこうげき)	후열에 있어도 전열의 공격력으로 공격 가능하다
적 피함(てきよけ)	전투 발생확률이 낮아진다
적 부름(てきよせ)	전투 발생확률이 상승한다
쵸코보 부름(チョコボよせ)	쵸코보와 만날 확률이 높아진다
경험치 업(けいけんちアップ)	전투종료시 얻어지는 경험치가 보통보다 많게 된다.
길업(ギルアップ)	전투종료시 얻어지는 돈이 보통보다 많게 된다

커맨드 마테리아 황색

커맨드 마테리아는 전투중의 새로운 커맨드를 추가시켜 주는 것이다. 이것들은 무구에 장비하는 즉시 그 능력에 해당하는 커맨드가 늘어나게 된다. 구멍이 많이 있다면 여러 가지 마테리아를 사용해 커맨드를 이용할 수도 있다. 5의 어빌리티나 6의 캐릭터의 특수 명령어를 생각하면 된다.

전투시의 커맨드가 늘어나 있다.

마테리아명	효과
훔치다(ぬすむ)	적의 소지아이템을 훔친다. 랭크업하면 '패고빼앗다'로 된다
간파하다(みやぶる)	적의 약점이나 특징을 표시한다
적의기술(てきのわざ)	적의 특기를 받은 후 그 기술을 러닝한다

마테리아명	효과
던지다(なげる)	아이템을 던져 공격한다. 랭크업하면 '돈던지기'로 된다
조정하다(あやつる)	적의 커맨드와 공격 대상을 정할 수 있다
전체베기(ぜんたいぎり)	적전체를 공격. 랭크업하면 '일섬'이 된다
연속베기(れんぞくぎり)	2회 연속공격한다. 랭크 업하면 '마구쏘기'가 된다
더블마법(Wまほう)	한 턴에 두종류의 마법을 사용할 수 있다
더블아이템(Wアイテム)	한 턴에 두종류의 아이템을 사용할 수 있다
필살(ひさつ)	몇턴간 기를 모아 강력한 공격을 적에게 가한다
변화(へんか)	적을 아이템으로 바꾸어 버린다
패고 빼앗다(ぶんどる)	적을 공격하면서 동시에 아이템을 훔친다
돈던지기(ぜになげ)	돈을 던져 적을 공격한다
일섬(いぬいぬき)	보이지 않을 정도의 속도로 적들을 베어버린다
마구쏘기(みだれうち)	한 번에 4회의 공격을 퍼붓는다.

지원 마테리아 청색

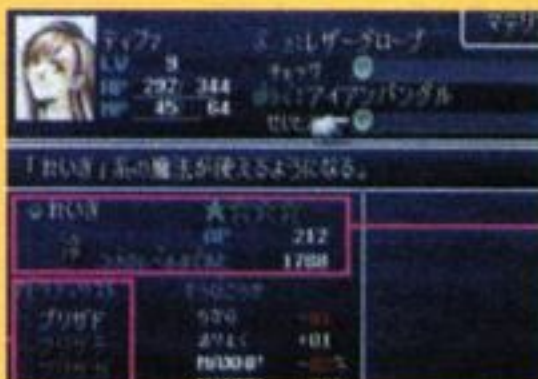
청색의 마테리아는 단독으로는 아무런 영향도 끼치지 못한다. 하지만 연속 구멍(A 타입의 마테리아 홀)에 또다른 마테리아와 함께 사용하므로써 효과를 부여할 수 있다. 예를들어 마법 마테리아와 전체화의 지원 마테리아를 사용하면 마법효과를 적 전체에게 사용할 수도 있으며, 무기나 방어구에 속성을 추가시킬 수도 있다.

이것이 연속 구멍(A타입)이다.

마법 효과가 전체의 적에게!!

마테리아명	효과
전체화(ぜんたいか)	커맨드나 마법의 범위를 전체화한다.
커맨드카운터(コマンドカウンター)	적에게 공격을 받으면 정해진 커맨드로 반격한다
마법카운터(まほうカウンター)	적에게 공격을 받으면 정해진 마법으로 반격한다
MP터보(MPターボ)	MP를 사용하여 사용하는 커맨드의 위력을 높인다
MP흡수(MPきゅうしゅう)	적을 공격할 때마다 MP를 흡수한다.
HP흡수(HPきゅうしゅう)	적을 공격할 때마다 HP를 흡수한다.
추가베기(ついかぎり)	커맨드 실행 시에 직접공격을 추가한다
덤으로 훔치기(ついでにぬすむ)	커맨드 실행 시에 훔치다를 추가한다

속성 마테리아로 무구에 속성 부여

지원 마테리아의 일종인 속성 마테리아는 그 사용법이 매우 특이하다. 우선은 무기나 방어구의 연속구멍에 마법마테리아와 함께 사용되어 그 무기에 속성이 부여되지만 이것만이 최종적인 효과가 아니다.

장비된 무구에 같이 사용된 마법 마테리아의 속성이 부여된다

오른쪽- 추가공격 방어의 속성
왼쪽 - 통상공격 방어의 속성

무기에 붙여질 경우

무기에 사용될 경우 그 무기를 사용한 공격은 특별한 의미를 가진다. 불의 속성을 가진 무기는 야수계의 적같은 불에 약한 적에게 강하게 된다. 즉 한가지로 타켓을 정한 무기로 만든다는 것이다.

번개의 마테리아를 추가시키면 데미지가 2배

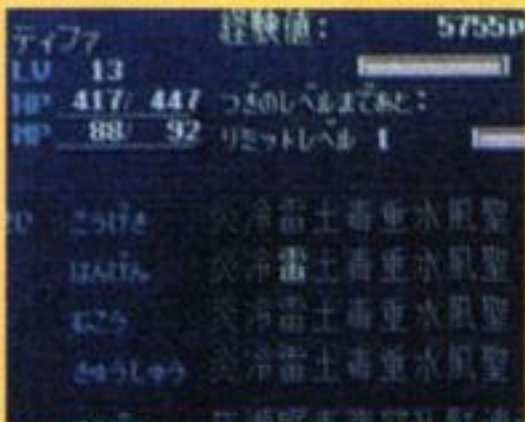
속성	효과 및 적 몬스터와의 상성
염(炎)	불의 효과. 야수나 얼음계 적에게 강하다
냉(冷)	얼음의 효과. 추위를 타는 적이나 불의 몬스터에 강하다
뢰(雷)	전격의 효과. 기계로 이루어진 적에게 강하다.
토(土)	대지의 효과. 날고 있는 적에게 효과 없음
독(毒)	독상태로 만든다. 원래 독으로 되어있는 적에게는 효과 없음
중(重)	중력을 사용하여 공격
수(水)	대지의 은혜로 물을 부름. 화계의 몬스터에게 강함
풍(風)	대기의 바람을 부름. 날고 있는 적에게 강하다
성(聖)	별의 힘을 불러 공격. 암흑의 적에게 강하다

방어구에 붙여질 경우

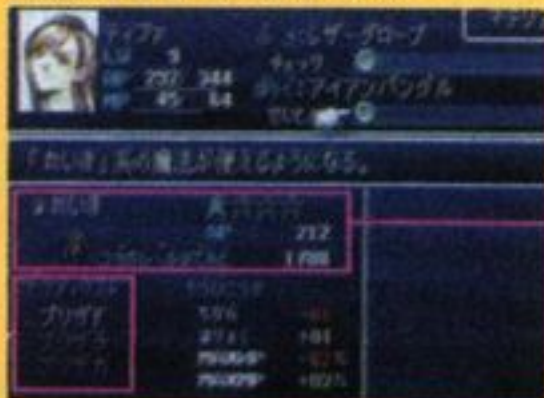
방어구에 속성이 부여될 경우 그 공격에 대한 내구성을 가지게 되며 이것은 3단계로 나뉜다. 처음에는 데미지를 반으로 줄일 수 있으며, 마테리아의 레벨이 올라가면 그 속성에 대해 데미지를 입지 않게 되며 최후에는 특정 속성 공격을 흡수할 수 있게 된다.

처음에는 데미지의 반열 아래로

추가공격의 속성

예를 들어 독의 마테리아와 속성의 마테리아를 악세서리에 장비한다면 독의 공격을 방어할 수 있게 된다. 또 무기에 장비될 경우 독의 효과를 추가할 수도 있는 것이다. 하지만 이런 추가 효과는 원래부터 액세서리에 부여되어 있기도 하기 때문에 잘 구별하도록 하자.

또다른 마테리아의 특징

마테리아 장비시의 기본 화면과 마테리아 레벨

전투시에 마테리아를 사용하면 캐릭터가 얻는 경험치 외에도 AP(어빌리티 포인트)를 얻을 수 있다. 이것은 마테리아의 성장에 관련되어 있으며 일정치 이상 모이면 마테리아 레벨이 향상된다. 이것으로 보다 강한 마법이나 어빌리티를 사용할 수 있게 된다.

오른쪽- 마테리아의 레벨과 AP
왼쪽 - 마테리아의 현재 어빌리티 표시

마테리아를 사용하면 능력치도 변화!

마테리아를 장비하면 장비효과로써 스테이터스가 약간 변화한다. 이것은 상승되는 것도 있지만 감소하는 것도 있으므로 주의하자

마법 마테리아도 능력이 변화한다

마테리아는 어디에?

이번에 처음 등장하는 마테리아는 과연 어떤 곳에서 구할 수 있는지 알아 보자

① 가게에서 사자!

제일 기본적인 방법은 세계의 각지에 있는 마을의 가게에서 마테리아를 사는 것이다. 모험의 초반에서 중반까지는 대부분 이런 방법으로 구할 수 있을 것이다. 전작에서도 마법을 가게에서 살 수 있던것과 비슷하다.

② 보물상자를 찾아라

던전내의 상자에도 마테리아가 들어있을 경우가 있다. 그러므로 상자는 절대 놓치지 말자.

③ 적을 물리치고 빼앗아라

전작에서의 소환마법들은 적들을 물리치고 얻었다. 그러므로 이번의 소환 마테리아나 중요 마테리아는 적을 물리치고 얻을 수도 있다.

경험치나 돈 외에도 마테리아를 얻는다?

마법일람

	마법명	마법효과
공격마법	파이어(ファイア)	불의 속성을 지닌 공격마법
	파이라(ファイラ)	〃 , 파이어보다 강함
	파이가(ファイガ)	불의 속성을 지닌 최강의 공격마법
	브리자드(ブリザド)	냉기의 속성을 지닌 공격마법
	브리자라(ブリザラ)	〃 , 브리자드보다 강함
	브리자가(ブリザガ)	냉기의 속성을 가진 최강의 공격마법
	썬더(サンダ)	번개의 속성을 가진 공격마법
	썬더라(サンダラ)	〃 , 썬더보다 강함
	썬더가(サンダガ)	번개의 속성을 지닌 최강의 공격마법
	퀘이크(クエイク)	땅의 속성을 지닌 공격마법
	퀘이라(クエイラ)	〃 , 퀘이크보다 강함
	퀘이가(クエイガ)	땅의 속성을 지닌 최강의 공격마법
	바이오(バイオ)	독을 이용하는 공격마법, 걸리면 매턴HP감소

	마법명	마법효과
공격마법	바이오라(バイオラ)	〃 , 바이오보다 강함
	바이오가(バイオガ)	독의 속성을 지닌 최강의 공격마법
	그라비데(グラビデ)	중력의 속성을 지닌 공격마법
	그라비라(グラビラ)	〃 , 그라비데보다 강함
	그라비가(グラビガ)	중력의 속성을 지닌 최강의 공격마법
	월(ウォール)	성스러운 속성을 지닌 공격마법
	월라(ウォルラ)	〃 , 월보다 강하다
	월가(ウォルガ)	성스러운 속성을 지닌 최강의 공격마법
	코멧트(コメット)	운석을 1개 떨어뜨려 적을 공격한다
	코메테오(コメテオ)	운석들을 떨어뜨려 적을 공격
	호리(ホーリー)	성스러운 힘으로 적을 공격하는 마법
	플레어(フレア)	목표의 마법방어에 관계없이 데미지를 입힌다
	알테마(アルテマ)	무속성의 최강의 공격마법

	마법명	마법효과
회복마법	케알(ケアル)	HP회복(소), 언데드몬스터에게 향하면 공격마법
	케알라(ケアルラ)	HP회복(중), 〃
	리제네(リジェネ)	일정시간동안 목표의 HP가 회복된다
	케알가(ケアルガ)	HP회복(대), 〃
	레이즈(レイズ)	전투불능회복, 언데드몬스터의 50%파괴
	아레이즈(アレイズ)	전투불능회복, 동시에 HP도 전부회복
	포이즈나(ポイズナ)	중독치료
	에스나(エスナ)	아군 1명의 스테터스의 이상상태를 회복시킨다
	레지스트(レジスト)	적의 상태이상 마법을 막아낸다

	마법명	마법효과
보조마법	슬리플(スリプル)	목표를 잠들게 한다
	사이레스(サイレス)	목표의 마법을 불가능하게 만든다
	콘퓨(コンフュ)	목표를 혼란시킨다
	바사크(バーサク)	목표를 바사크(광폭)상태로 만든다
	미니멈(ミニマム)	목표를 조그마하게 만든다
	토-드(トード)	목표를 개구리로 만든다. 다시 사용하면 원상태로
	데바리어(デバリア)	바리어를 소멸시킨다.
	디스펠(デスペル)	목표에 걸려있는 마법효과를 무효화한다
	데스(デス)	목표를 전투불능에 빠뜨린다
	스톱(ストップ)	일정시간 목표의 움직임을 멈추게 한다
	슬로우(スロウ)	목표의 움직임을 느리게 한다
	헤이스트(ヘイスト)	목표의 움직임을 빠르게 한다
	에스케프(エスケプ)	던전에서 탈출한다.
	데젼(デジョン)	목표를 다른차원으로 보내 버린다
	바리어(バリア)	물리공격을 막는 바리어를 친다
	마바리어(マバリア)	마법공격을 막는 바리어를 친다
	리후레크(リフレク)	적의 마법을 반사하여 되돌려 보낸다
	실드(シールド)	????

아이템 일람

이름	효과
포션(ポーション)	HP 100 회복
하이포션(ハイポーション)	HP 500 회복
엑스포션(エクスポーション)	HP 전회복
에텔(エーテル)	MP 100 회복
에텔터보(エテールターボ)	MP 전회복
에릭사(エリクサー)	HP, MP를 전부회복
라스트에릿사(ラストエリクサー)	전원의 HP, MP를 전부 회복
피닉스의 꼬리(フェニックスの尾)	전투불능을 회복
텐트(テント)	세이브할 수 있는 곳에서 전원의 HP, MP 회복
세이브크리스탈(セーブクリスタル)	마지막 던전에서 한 번 세이브 할 수 있다

Final Fantasy VII
Attack Parade

ATTACK NO.1 - 썩어빠진 피자 미드갈 -

주요 루트

1번마황로(一番魔晄盧) → 칠번가슬럼(七番街スラム) → 오번마황로(伍番魔晄盧) → 오번가슬럼(伍番街スラム) → 코루네오의 관(コルネオの館) → 열차묘지(列車墓場) → 칠번지주(七番支柱) → 신라빌딩(新羅ビル)

마황도시 미드갈(ミードガル). 이곳은 신라컴퍼니의 지배하에 있는 고도문명 도시이다. 중앙의 신라빌딩을 중심으로 8개의 에리어로 나뉘어져 있기 때문에 피자처럼 보인다. 각 에리어에는 마황을 뽑아내는 마황로가 자리잡고 있으며 어딘가의 에리어에는 반 신라조직인 아바란치(アバランチ)가 있다고 한다. 게임의 서반은 이 미드갈에서 진행된다.

MISSION 1 1번마황로를 폭파하라

PREVIEW

반신라 테러집단인 아바란치의 용병 크라우드. 그리고 아바란치의 멤버인 바렛트와 빅스(ビックス), 제시(ジェシー), 왯지(ウエッジ)는 열차를 타고 미드갈의 북쪽에 자리잡은 1번가에 도착한다. 이곳에는 8개의 마황로중 한 개가 자리잡고 있으며 이 마황로의 폭파가 크라우드들의 첫번째 목표. 1번가를 빠져나가 마황로로 잠입하여 중심부에 폭탄을 설치하여 마황로를 폭파한 후 빠져나오는 것이 이번 MISSION의 최대의 목적이다. 마황로 폭파 후에는 8번가에 있는 아바란치의 아지트로 가서 다음의 작전을 수행하게 된다.

열차로 일번가에 잠입하는 크라우드

CHECK POINT

A 1번가를 빠져나가 1번 마황로를 향해 진행하자. 길은 아바란치의 일원들이 안내해 주므로 그들을 뒤따르고

아바란치 일원을 따라가자

중심부에 폭탄을 설치하면 OK

폭발하는 일번마광로

제시와 빅스에게 말을 걸자

이곳에서 세이브를 해두자

가는 도중 포션과 피닉스의 날개를 놓치지 말자.

B 마황로의 문 역시 아바란치의 일원들을 이용하자. 제시와 빅스에게 말을 걸면 각각의 해제코드를 이용해 문을 열어 준다.

C 엘리베이터 이후부터는 바렛트도 동료가 되어 준다.

D 회복의 마테리아는 놓치지 말자.

E 보스인 가드스콜피온(ガードスコルピオン)은 레이저 광선 등을 이용한다. 하지만 번개에 약하므로 크라우드의 선더 마법을 이용하자.

F 마황로 폭파 리미트는 10분. 그전에 꼭 세이브를 해두자. 물론 그 전에도 세이브는 해두어야 한다.

제시 구출이야 말로 이번 미션의 최대의 난관

G 제시를 놓치면 게임 오버이다. 제시는 폭파 리미트 시작후 철골위에 부상으로 쓰러져 있으므로 꼭 구해주자. 그렇지 않으면 문을 열 수 없어서 GAME OVER 이다.

H 에어리스는 길가에서 꽃을 팔고 있다. 대화의 향방은 독자의 마음대로

I 추격해 오는 신라병과의 전투는 플레이어의 마음대로. "해보겠어(やってやる)"를 선택하면 계속해서 싸우게 된다.

신라병과 만나면 선택을

선더를 이용하여 보스를 물리치자

J 열차로 슬럼 7번가에 도착하면 정보를 모으자. 마을 이곳 저곳을 돌아다니면서 물건을 사고 사람들과 이야기도 해보자. 마을에서는 크라우드의 어릴적 친구인 티파도 만날 수 있다.

K 아바란치의 아지트인 세븐헤븐(セブンヘブン)에 가서 보수를 받은 후 하루를 보내면 마테리아를 사용할 수 있게 되

TALKING ROOM

바렛트: 어이! 너말이야 마황로는 이번이 첫번째가 아니지?
크라우드: 뭐~ 솔직… 신라컴퍼니의 인간이였으니까 말야.
바렛트: 이 별은 마황 에너지로 가득 차 있어. 주민들은 그 마황에너지를 이용해 살아가고 있고. 하지만 아무도 마황의 본질을 알지 못하지. 너는 알고 있어?
마황은 이 별을 흐르는 피지. 그것을 신라라는 회사가 마구마구 뽑아 올리고 있지. 이런 요상한 기계로 말야.
크라우드: 사설은 필요 없어. 빨리 가기나 하자구.
바렛트: 으~~~ 좋아 여기부터는 나도 동행하도록 하지.
바렛트: 마황로의 덕분에 이 별의 생명은 매일 줄어들어 가지. 그리고 언젠가는…제로가 될거야.
크라우드: 안됐지만 흥미가 없는걸.
바렛트: 별이 죽어버린다고 말야 크라우드씨!
크라우드: 내가 생각하고있는 것은, 빨리 일을 끝마치고 싶다는 것 뿐이야. 경비병이나 가드로봇트가 오기 전에 말야.
바렛트: 여기를 날려버리면 이 기계도 고철덩이에 불과하지. 크라우드씨 폭탄을 세트해주겠어?
크라우드: 네가 하는 것이 더 좋지 않을까? (다음장에 이어)

TALKING ROOM

바렛트: 나? 난 망을 볼거야. 네녀석이 이상한 짓을 하지 못하게 말야.
크라우드: 마음대로 해보시지.
????: 눈을 떠라! 여기는 보통의 발전소가 아니야!
크라우드: 응?
바렛트: 어떻게 된거야? 빨리 해봐!
크라우드: 아이! 미안해.
빅스: 별의 생명. 조금은 늘었겠군?
웻지: 그렇겠네요
바렛트: …
제시: 다 됐어. 모두 비켜 서있어.
바렛트: 자! 모두 흩어지자구. 랑데뷰지점은 8번가의 스테이션. 각자 단독행동, 열차에 뛰어드는 거야.
크라우드: 어 이이~
바렛트: 돈 얘기라면 무사히 아지트에 돌아간 후에 하자고.
꽃파는소녀: 저기 무슨일이 있었나요?
크라우드: 1. 도망가는 것이 좋아
2. 신경쓰지마. …그것보다. ☆
크라우드: 1. 꽃이라니… 신기한데? ☆
2. 아니. 아무것도 아냐
꽃파는소녀: 아! 이거요? 맘에 들어요? 1길인데. 어때요?
크라우드: 1. 사다 ☆ 2. 그만두다
꽃파는소녀: 와! 고마워요. 자!
빅스: 크라우드씨가 당했을까요?
바렛트: 그 녀석은 돈을 받기 전엔 절대 사라지지 않을걸!
제시: 크라우드…
빅스: 크라우드 말야. 마지막까지 우리들… 아바란치를 위해 싸워 줄까?
바렛트: 글쎄? 모르겠어. 차~ 네녀석들이 좀더 믿음직하다면 그딴 녀석은 고용하지 않아도 될텐데 말야.
웻지: 아! 바레트씨 우리들의 보수는… 아. 아무것도 아니에요.
아바란치일원: 후..... 앗 크라우드!
크라우드: 약속시간에 늦은 모양이야.
바렛트: 어이! 지각쟁이! 꽤 화려한 등장인데?
크라우드: 그렇지도 않아. 보통이지.
바렛트: 흥! 걱정이나 시키고 말야. 정말 멋대로인 녀석이군.
크라우드: 오! 걱정해주었단말야?
바렛트: 뭐라고? 차~ 지각한 만큼은 보수에서 빼줄테니까 말야. 아! 네녀석들! 장소를 바꾸겠어. 따라와.
웻지: 수고하셨어요. 크라우드씨.
빅스: 헤헤! 다음 작전에도 부탁해. 크라우드.
제시: 위험하니까 닫아 둘게. 크라우드 얼굴이 까만데? 자 됐어.
마황로에서 구해줘서 고마워.
제시: 이것이 마황도시 미드갈의 전경프레임 모델이야. 스케일은 대충 1/10000정도일까? 상부 플레이트는 지상으로부터 약 50미터 떨어져 있어. 프레이트를 지지하고 있는 것은 중심의 커다란 지주와 각구역에 건설되어 있는 기둥… 기둥은 기계탑이라고 불리고 있어. 속닥속닥…(폭발한 1번마황로가 북쪽의 변두리에 있어) 그곳에서부터 2, 3……8번마황로까지 8개의 마황로가 미드갈의 전력배급을 맡고 있는거야. 각각의 마을에는 이름이 있었지만 미드갈에 사는 사람은 아무도 기억하지 못하고 있어요. 이름보단 번호로 부르고 있지. 이곳은 그런 곳이야.
제시: 후 다음은 이거야. 잘 봐. 우리들이 지금 타고 있는 열차의 루트가 이거야. 플레이트를 지지하고 있는 거대한 기둥에 나선형 레일이 건설되어 있어. 지금은 기둥의 한가운데지. 각통과 포인트는 ID인지 에리어가 설치되어 있어서 승객 전원의 신분이나 모든 것을 신라빌딩의 호스트 컴퓨터와 접속하여 체크하고 있다는 것이죠. 속닥속닥(우리들은 어차피 불청객이니까 가짜 ID로 통과해야해.)
제시: 소문에 의하면 이 빛이 ID검지 에리어의 사인이야. 속닥속닥(어두워지면 치한이 많대. ID검지 에리어는). 뭐. 그건 그렇다 치고. 곧 지상으로 돌아가겠네요. 왠지 기대되는데?
제시: 참! 크라우드. 나중에 내가 손수 만든 작품을 선물해줄까?
크라우드: 1. 아냐 그만두지
2. 기대하고 있겠어 ☆
제시: 음! 그럼 솜씨를 발휘해서 멋지게 만들어서 줄게.
웻지: 눈이 가물가물해. 난 어두운게 무서워.
바렛트: 훗! 옛친구를 빨리 만나고 싶나보지?
크라우드: 1. 옛친구? ☆
2. 거기 비켜주지 그래?
바렛트: 칫! 속이려고 하지마. 좋겠는걸?
????: 아빠
????: 자! 마린 크라우드에게 '어서오세요' 해야지?
어서와. 크라우드. 작전은 잘 진행되었나 보지? 바렛트랑 싸우진 않았어?
크라우드: 1. 해버렸어 ☆
2. 참았지 뭐
????: 역시! 바렛트는 어른이고 크라우드는 어리니까 싸움만 하는거 같아. 약간 걱정했어 뭐~
티파: 어! 꽃이라니 신기한데? 슬럼가에서는 거의 찾아보기 힘들텐데?
그래도 선물로 꽃이라니? 크라우드… 그런거야??
크라우드: 그런게 아니고...
1. 티파 줄게 ☆
2. 마린 줄께
티파: 고마워. 크라우드. 아! 좋은 향기. 상점안을 꽃으로 잔뜩 장식해 둘까?
티파: 크라우드 부탁해. 힘을 빌려줘.
크라우드: 티파. 미안하지만 말야.
티파: 별이 병들어 가고 있어. 이대로라면 죽어버릴거야. 누군가가 어떻게든 하지 않으면 안된단 말야.
크라우드: 바렛트들이 어떻게든 하겠지. 나와는 상관없는 일이야.
티파: 아! 정말 가버릴거야? 귀여운 어릴적 친구의 부탁도 듣지않고 가버릴거야?
크라우드: 음…
1. 잘도 말하는군 ☆
2. …미안하지만
티파: 약속도 잃어버린거야.
크라우드: 약속?
티파: 역시 잃어버렸어. 기억해봐. 크라우드 그건 7년전의 일이야.
티파: 자! 물의 보수탑이야. 기억나?
크라우드: 아! 그때의 일이야? 티파, 기억이 잘 안나지만 약간 추웠었지?
티파: 기다렸지? 뭐야? 할말이 있다니.
크라우드: 나, 봄이 되면 마을을 떠나 미드갈에 갈거야.
티파: 남자들은 모두 마을을 떠나가는군!
크라우드: 나는 다른 사람들과는 달라. 단지 일을 찾는 것만이 아니라고. 난 솔저가 되고 싶어. 세피로스 같은 최고의 솔저가...
티파: 세피로스… 최고의 솔저 세피로스인

며, 그후 티파와 합류한 3인은 5번 마광로 폭파작전에 돌입하게 된다.

ENEMY LIST

A전투원(戰鬪員)

강철의 오른팔로 공격해 온다. 또한 그의 머신건 빔은 보통공격의 2배의 위력을 자랑한다.

B스위퍼(スイーパー)

녀석의 스모크 샷 공격은 100정도의 데미지와 추가 암흑공격을 가한다.

C퍼스트레이(ファーストレイ)

3~4마리가 함께 출현하여 차례차례 빔을 쏘면서 공격해 온다. 하지만 HP는 낮다

D가드하운드(ガードハウンド)

경비병과 함께 출현하는 적으로 스피드가 빠르다.

E모노드라이브(モノドライブ)

전투력은 좋지 않지만 경보라는 특수기술을 사용해 온다.

TALKING ROOM

가? 솔저가 된다는 것은 어렵겠지?

크라우드: 한동안은 마을에 돌아오지 못할 거야. 응?

티파: 큰 활약을 한다면 신문에도 나오겠지?

크라우드: 노력해야지.

티파: 약속해줘. 크라우드가 유명해진 후에 내가 힘들어지면 꼭 나를 도와 주겠다고.

크라우드: 하아?

티파: 내가 핀치일 때 영웅이 나타나서 구해 주는거야… 한 번쯤은 경험해 보고 싶어. 좋겠지? 약속해줘.

크라우드: 알았어. 약속하지.

티파: 기억해 냈어? 그때의 약속

크라우드: 나는 영웅도, 유명하지도 않아. 약속은 지킬 수 없어.

티파: 하지만 어릴적 꿈은 실현했잖아. 확실히 솔저가 되었잖아. 그러니까 이번에야말로 약속을…

바렛트: 어이! 기다려 솔저씨. 약속은 약속이니까 자! 보수야.

크라우드: 이런 시원찮은 보수! 이거 장난같은데?

바렛트: 에 그렇다면?

크라우드: 다음의 미션도 있나? 2배 금액인 3000길 정도로 해주지.

바렛트: 뭐라고?

티파: 괜찮으니까. 속닥속닥(일손이 딸리고 있는건 사실이잖아요.)

바렛트: 으~(남은 금액은 마린의 학자금이란말야). 2000길이야.

티파: 고마워. 크라우드.

ENEMY LIST

가드 스콜피온(ガードスコルピオン)

첫번째 보스로서 매 시리즈의 첫 보스 특성을 가지고 있다. 공격법은 단순하고 간단하지만 꼬리를 들고 몸을 부들부들 떨 때 공격하면 테일 레이저의 반격을 받게 되므로 주의하자.

MISSION 2 5번 마황로 폭파작전

PREVIEW

1번 마황로를 무사히 폭파시킨 아바란치와 크라우드는 7번가에서 티파와 합류한 다음 목표인 5번 마황로로 향한다. 열차내에서 이동하던 도중 그들은 가짜 ID가 탄로나게 되어 ID 에리어에 도착하기 전에 뛰어내리게 된다. 그후 그들이 도착한 곳은 4번하부 플레이트. 이곳을 거쳐 그들은 5번 마황로로 잠입한다. 5번 마황로 역시 1번과 구조는 같으므로 크라우드는 간단하게 중심부에 폭탄을 설치하고 탈출하려고 한다. 하지만, 프레지던트 신라의 등장으로 일행은 강적인 에어바스터와 싸우게 되고, 결국 전투에서 승리하게 되지만 마황로 폭발의 충격으로 크라우드는 슬럼가로 날아가게 된다.

마황로는 파괴되고 티파는 크라우드와 헤어지게 된다

열차로 일번가에 잠입하는 크라우드

CHECK POINT

A 열차에서 탈출시에는 타임 리미트를 신경쓰면서 탈출하자. 단, 탈출하면서 사람들과 이것 저것 이야기를 하다보면 좋은 결과를 얻을 수도 있다.

대화중에 아이템을 얻을 수도?

B 4번하부 플레이트에서는 아바란치의 동료들을 찾아가면서 진행하자. 그들이

있는 곳이 정확한 길이 되므로 쓸데없이 헤매지 말도록 하자.

C 5번마황로의 구조는 1번 마황로와 같다. 폭파준비가 끝난 후에는 대쉬로 빠져나오자. 빠져나오는 길은 들어가는 길과 다르다.

D 잠겨진 게이트는 하나 둘 셋으로 열자. 세명의 타이밍이 일치해야만 문은 열린다.

세명의 손이 한번에 패널을 눌러야 한다

E 마황로를 거의 다 빠져나오면 프레지던트 신라가 나타나며 그는 기계병 에어바스터를 불러내고 헬리콥터로 사라진다.

ENEMY LIST

A 스모그팩트
(スモッグファクト)

유해 스모그에 당하면 암흑에 휩싸이게 된다. 그외에도 유해 물질을 가지고 있다.

B 특수전투원(特殊戰鬪員)

머신건빔이나 파동 등으로 조금조금씩 데미지를 입혀 온다.

C 브러디테이스트
(ブラッディテイスト)

물기 공격도 강하지만 문제는 흡수촉수. 이것에 당하면 HP를 빼앗긴다.

TALKING ROOM

바렛트: 음 꽤 비어있는데?
샐러리맨: 너희같은 녀석들이 이리저리 돌아다니니까 비어 있는거 아냐! 옥! 뉴스도 보지 못했어? 아바란치가 테러예고를 해왔다고. 이런 날에도 돌아 다니는 것은 일을 열심히 하는 나같은 신라 샐러리맨 정도라고
바렛트: 너! 신라의 녀석이냐!
샐러리맨: 난 폭력이 싫다고. 제발 살려줘.
티파: 바렛트
바렛트: 너! 오늘 재수가 좋은 줄 알아.
크라우드: 자! 어쩔거야?
바렛트: 정말 침착한 놈이군. 이쪽의 페이스마저 돌아버리겠어.
티파: 열차의 접속이 끝났나봐요. 출발해요.
크라우드: 이번 작전을 설명해 주지 그래?
바렛트: 일에 아주 열성적이군 그래. 크라우드씨. 어쩔 수 없지. 설명해 주지. 제시에게 들었겠지만, 위의 플레이트와는 경계가 있어. 열차간의 ID 스캔 시스템이지.
티파: 신라의 자랑이죠
바렛트: 이제까지의 가짜 ID는 더 이상 사용하지 못해.
티파: ID 검지 에리어까지 이제 3분 남았네요.
바렛트: 좋아! 3분후에 열차에서 뛰어내린다.
티파: 크라우드. 이쪽에 와서 모니터를 봐요.
티파: 이상해요. ID 검지 에리어까지는 아직 남았을 텐데? 어떻게 된거죠?
바렛트: 어떻게 된거야?
제시: 큰일났어! 일이 안 좋게 됐어. 설명은 나중에 하고 우선 이쪽으로.
바렛트: 치~ 어떻게 되어가는거야?
크라우드: 이 빛의 띠는 신라의 경비 센서야. 더 이상 안으로 진행할 수 없는데?
바렛트: 으~ 좁은 구멍. 이곳으로부터 프레이트의 아래로 내려가는 건가? 참을수 없는데? 어떻게 할래? 크라우드씨?
크라우드: 1. 속을 잘 본다 ☆
2. 내려간다
3. 내려가지 않는다

티파: 발디딜만한 것이 없어 보이는데요?
크라우드: 어! 아래로 내려갔다간 다시 이곳으로 올라올 수 없겠는걸?
바렛트: 멍청하게 있을 시간이 없어. 언제 신라의 놈들이 이곳까지 올지 모른다고. 크라우드 갈 수밖에 없어.
크라우드: 1. 내려간다 ☆
2. 내려가지 않는다
바렛트: 오래도 걸리는군.
티파: 아빠. 세피로스가 이렇게 했군요. 세피로스…, 솔저…, 마황로…, 신라…모두!! 전부 정말 싫어!
바렛트: 프, 프레지던트 신라!!
티파: 어째서 프레지던트가 이곳에?
프레지던트신라: 호오. 너희들이 그놈들이구나!

바렛트: 아바란치다. 기억해둬! 너는 프레지던트 신라지?
크라우드: 오래간만이야. 프레지던트 신라.
프레지던트신라: 어! 네녀석이 그놈이냐? 아바란치란 놈들에게 협조했다는 원 솔저. 확실히 그 눈빛은 마황을 입은자의 것… 이 배반자의 이름은 뭐라고 하는가?
크라우드: 크라우드다.
프레지던트신라: 미안하지만 솔저의 이름 같은 건 하나하나 기억해 두지 않아서 말야. 적어도 세피로스정도는 되지않으면 말야. 아! 그래 세피로스. 우수한 솔저였지. 그래. 너무 우수했어.

크라우드: 세피로스라고…?
바렛트: 그딴 일은 어쨌든 좋아. 금방 이곳은 펑 하고 사라질테니까 말야.
프레지던트신라: 그렇군. 너희같은 벌레들을 끝장내기엔 너무 비싼 불꽃놀이지.
바렛트: 벌레라고? 너희들 신라야말로 이 별을 죽게 만드는 기생충이 아닌가? 그 두목인 네녀석이 그 따위 말을?
프레지던트신라: 슬슬 너희들과 상대하는 것에 싫증이 나는데. 이몸은 바빠서 이 정도에서 실례하도록 하지. 오늘은 식사 약속이 있어서 말이야.
바렛트: 식사라고? 웃기지 말아! 네녀석에게 말하고 싶은 것이 아직도 많이 있단 말이다.
프레지던트신라: 너희들의 놀이상대는 따로 준비해 두었다.
티파: 앗! 무슨 소리냐?
바렛트: 뭐야! 이녀석은!
프레지던트 신라: 우리회사의 병기개발부가 만들어낸 기동병 에어바스터다! 너희들과의 전투데이터는 이번 개발의 중요한 샘플로 이용해 주지.
크라우드: 기동병?
프레지던트신라: 그럼 이만...
크라우드: 기다려! 프레지던트!
바렛트: 어이@ 크라우드. 우선은 이 녀석을 어떻게든 하자고.
바렛트: 곧 폭발한다. 가자. 티파!
티파: 바렛트. 어떻게든 안되겠어요?
바렛트: 어떻게 할 수 없겠는데?
티파: 크라우드! 어떻게해서든 살아 남아요! 죽으면 안돼! 말하고 싶은 것들이 너무나 많이 있어요!
크라우드: 알고있어. 티파!
바렛트: 어이! 어떻게든 될것 같아?
크라우드: 1. (힘써본다)
2. (안될지도 몰라…)
크라우드: 네 걱정이나 해. 나는 괜찮으니까 티파를…
바렛트: …그래. 여러가지로 미안했군.
크라우드: 이것이 끝이라는 말은 하지마.

D 그라슈트라이크(グラシュトライク)

입에서 실을 뽑아내서 파티의 민첩성을 낮춘다.

E쁘아조큐트(ブアゾキュート)

물리공격에 의한 내구력이 강하다. 또한 일행을 수면에 빠지게 하는 거품지옥도 위력적이다.

BOSS

에어바스터(エアバスター)

이 녀석과 싸울때에는 사이드 어택의 상태로 싸우게 된다. 적의 뒷면에서 공격할 경우 배의 데미지를 줄 수 있지만 이 녀석의 경우는 반격도 해오므로 주의하자. 빅봄버와 에너지볼 등의 특수능력을 사용한다.

MISSION 3 에어리스를 도와주자

PREVIEW

5번가의 어떤 교회로 떨어진 크라우드를 구해준 것은 꽃파는 소녀인 에어리스. 조금은 당돌한 그녀는 자신과의 한번의 데이트를 보수로 보디가드를 의뢰한다. 하지만 곧 그녀를 노리는 타크스의 레노가 나타나게 되고 그를 피해 크라우드와 에어리스는 교회를 빠져나오게 된다. 그 후 5번가에 있는 슬럼가를 지나 에어리스를 집에다 데려다 준 후 크라우드는 그녀 몰래 집을 빠져나오지만 에어리스는 크라우드의 움직임을 눈치채고 그와 함께 행동하게 된다. 그후 6번가의 폐허에서 쵸코보차에 있는 티파를 보게되고 그녀를 구하기 위해 쵸코보차를 따라가게 된다.

열차로 일번가에 잠입하는 크라우드

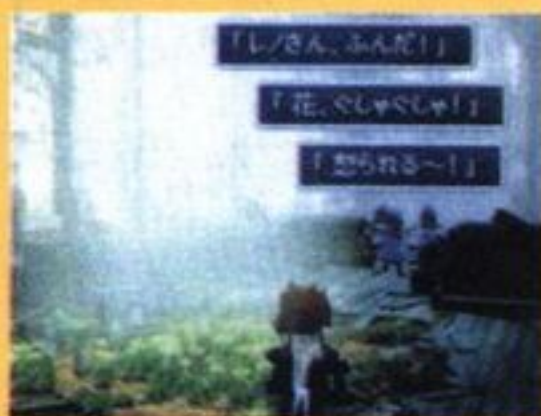
CHECK POINT

A 통을 밀어서 에어리스를 구해줘야 한다. 통이 떨어지는 자리와 적의 위치를 잘 확인하여 통을 밀자.

B 에어리스의 집에서 하루를 보낸 후 몰래 빠져 나와야 한다. 이때는 대쉬를 사용하지 않아야만 집을 빠져나올 수 있다.

C 에어리스의 집밖에서는 '보호하다'의 마테리아와 에텔을 얻을 수 있으므로 정원을 뒤져 보자.

ENEMY LIST

A 헬하우스(ヘルハウス)

폭탄이나 가스, 전체공격 등을 사용해 오지만 혼자만이 출현한다.

B 호울이터(ホウルイーター)

집단으로 출현하는 일이 많음. 특수공격은 없지만 때때로 2회 연속 공격을 함

TALKING ROOM

????: 괜찮아요? …잘 들려요?
크라우드: 아아!
????: 그때는 무릎을 약간 다친 것 같았지만…
크라우드: …그때?
????: 지금 어떤가요? 일어날 수 있어요?
크라우드: …그때? …이번은?
????: …신경쓰지마세요. 지금은 몸 걱정이나 해요. …몸은 움직여져요?
크라우드: 해보지.
????: 앗? 움직였다.
????: …어때요? 천천히… 조금씩 조금씩…
????: 여보세요?
크라우드: 알고 있어. 근데 넌 누구지?
????: 여보세요!
????: 괜찮아요? 여기는 슬럼의 교회 5번가에요. 갑자기 떨어지다니 놀랐어요.
크라우드: …떨어졌다?
????: 꽃밭과 지붕이 쿠션이 되었나? 운도 좋으시네요.
크라우드: 꽃밭? 당신의 꽃밭? 그거 참 유감이군.
????: 신경쓰지 마세요. 꽃은 꽤 강하고 여기는 특별한 장소이니까. 미드갈에선 풀이나 꽃이 거의 자라나지 않죠. 하지만 이곳에선 꽃이 피어요. 좋아요 이곳이.
크라우드: 아아! 기억하고 있어
1. 꽃을 샀었지 ☆
2. 슬럼의 주정뱅이
????: 그때 꽃을 사주어서 고마워요. 저 마테리아 가지고 있죠? 저도 가지고 있어요.
크라우드: 지금은 마테리아도 신기하지 않지.
????: 나의 것은 특별. 아무쓸모도 없어요
크라우드: 쓸모가 없다고? 사용법을 모르는게 아니고?
????: 그런건 아니지만 쓸모없어도 상관 없어요. 몸에 지니고 있으면 안심할 수 있고, 어머님이 남겨주신… 저 이것저것 이야기 하고싶은데 어때요? 이렇게 또 만났구요 네?
크라우드: 1. 뭐 괜찮아 ☆
2. 할말없어
????: 그럼 조금만 기다려요. 꽃 꺾는 것 금방 끝나니까.
에어리스: 기다려요. 기다리라니까요? 하아 하아. 혼자… 먼저… 가버리다니.
크라우드: 이상한데?… 솔저의 소질이 있지 않았나?
에어리스: 정말 못됐어. 저기 크라우드. 당신, 혹시… 솔저?
크라우드: …. 원 솔저야. 어떻게 해서 알았지?
에어리스: …당신의 눈. 그 알 수 없는 빛은. 그것은 마황을 입은 솔저의 증거.
크라우드: 어째서 당신이 그것을?
에어리스: 아! 조금요
크라우드: 조금?
에어리스: 자! 가요. 보디가드씨.
에어리스: 크라우드 여기. 당신 클래스는?
크라우드: 클래스?
에어리스: 솔저의 클래스.
크라우드: 나는. 클래스… 1ST다.
에어리스: 흐음. 똑같네?
크라우드: 누구와 같다는거지?
에어리스: 처음으로 좋아하게 된 사람
크라우드: …사귀었나?
에어리스: 그런건 아니야. 그냥 좋은데~ 정도의 감정?
크라우드: 혹시 알고 있는 사람일지도 모르겠군. 이름은?
에어리스: 이젠 됐어요
크라우드: 앗! 저 뒤에는? 티파?
에어리스: 저 뒤에 타고 있던 사람이 티파씨? 어디에 가는 중일까? 그리고, 약간 상태가 이상해 보였는데?
크라우드: 기다려. 나 혼자로도 충분해. 너는 돌아가.

저택내에서 티파와 합류

여장의 크라우드

MISSION 4 티파를 구해내자

PREVIEW

7번가를 향하던 도중 6번가의 공원에 도착한 크라우드와 에어리스는 쵸코보차에 탄 티파를 보게 되고 그녀를 따라서 월마켓으로 향한다. 월마켓은 이상한 상점들이 모여있는 곳으로 티파는 이곳에서도 호색한으로 유명한 돈·코르네오(ドン・コルネオ)의 저택으로 끌려갔다. 이곳에 들어가기 위해 크라우드는 쪽팔림을 무릅쓰고 여장을 하게 되고, 저택에서 티파를 구하고 코르네오에게서 정보를 빼내지만, 그의 함정에 걸려 지하수로로 떨어지게 된다.

CHECK POINT

A 우선은 월마켓을 돌아다니면서 정보를 수집하자. 월마켓에는 새로운 무기와 액세서리가 준비되어 있다. 그 후 마을의 제일 북쪽에 있는 코르네오의 관으로 가서 문지기와 대화를 하면 에어리스가 여장을 해야 한다고 한다.

B 돈 코르네오의 저택에 들어가기 위해서는 마을에서 여성물품을 구하여 여장을 해야 한다. 우선은 최소한 드레스(ドレス)와 가발(かつら)를 구해야 한다. 그 외에도 티아라(ティアラ)나, 향수(コロン)등도 첨가하여 구할 수 있다. 간판을 보

TALKING ROOM

에어리스: 저! 여기가 돈의 저택인 것 같네요. 제가 가볼께요. 티파씨에게 당신의 일을 말해줄께요.
크라우드: 안돼!
에어리스: 어째서?
크라우드: 여기는…그렇니까…알겠지?
에어리스: 그럼 어떻해요? 당신도 들어갈래요?
크라우드: 나는 남자니까 마음대로 들어갔다간 난리가 날거야. 그렇다고 에어리스를 가게 할 수도 없는 노릇이고… 우선은 티파의 안전이 확인되지 않… 뭐가 잘못됐어? 에어리스?
에어리스: 크라우드! 여자로 변장하세요! 그 방법밖에 없어요.
크라우드: 에엣?
에어리스: 조금만 기다려요. 예쁜 친구를 데리고 올테니까~
크라우드: 에어리스 아무래도 말야…
에어리스: 자! 티파씨가 보고 싶죠? 빨리요! 빨리!
에어리스: 티파…씨? 처음 뵙겠어요 저는 에어리스라고 해요. 크라우드에게 이야기는 들었어요
티파: 당신은? 아! 공원에있던 사람? 크라우드와 함께…
에어리스: 그래요. 크라우드와 함께…
티파: 그렇군요…
에어리스: 안심해요. 조금전에 알았을 뿐이니까.
티파: 안심하라니…무엇을 안심하라는거죠? 아! 넘겨짚지 마세요. 저와 크라우드는 단순한 친구지, 아무런 사이도 아니에요.
에어리스: '아무것도 아니에요'라고 말하다니. 크라우드가 조금 불쌍한데요? 그렇지? 크라우드.
티파: 크라우드?
티파: 크라우드! 그 꼴이 뭐에요? 여기서 무얼 하고 있는 거에요? 그것보다도 그 뒤에 어떻게 됐어요? 몸은 괜찮아요?
크라우드: 그렇게 한꺼번에 질문하지마. 우선 이 차림새는 이곳에 들어오기 위해 어쩔 수 없는 거였고. 몸은 괜찮아. 에어리스가 도와주었지.
티파: 그렇군요. 에어리스씨가…
크라우드: 티파, 설명해줘. 이런 곳에서 무얼 하고 있었던 거지?
티파: 에에.
에어리스: 으흠. 저는 귀를 막고 있을께요.
크라우드: 자! 어떤 일이 있었지?
티파: 5번마황로에서 돌아오니까 어떤 남자가 뒤따라 오길래 그 남자를 바렛트가 잡은 뒤에 위협해서 어떤 이야기를 들었어요.
크라우드: 이곳의 돈 이야기가 나왔다는 거군?
티파: 그래요. 돈 코르네오. 바렛트는 코르네오 따위는 별 것 아니라고 말하지만 왠지 전 맘에 걸려서..
크라우드: 알았어. 그 이야기는 코르네오에게 직접 듣기로 하지.
티파: 그래서 이곳까지 오게 되었지만 조금 문제가 생겨서. 코르네오는 자신의 신부감을 찾고 있는 모양이에요. 매일 3명의 여자아이 중에 한 명을 뽑아서 자…그…, 어쨌든 그 1명에 내가 뽑히지 않으면 오늘밤은 끝이예요.
에어리스: 저기…들어버리고 말았는데요. 3명의 여자아이가 모두 당신의 일행이라고 하면 문제가 없지 않을까요?
티파: 그건 그렇지만…
에어리스: 여기에 2명이 더 있어요.
크라우드: 안돼! 에어리스 너를 끌어들일 수는 없어.
에어리스: 그럼, 티파씨는 위험해져도 된다는 건가요?
크라우드: 아니 티파는…
티파: 괜찮아요?
에어리스: 저 슬럼가에서 자라났기 때문에 위험한 일에 익숙해요. 당신이야말로 저를 믿어 줄 수 있어요?
티파: 고마워요. 에어리스씨.
에어리스: 에어리스만으로도 충분해요
????: 어이! 누님들 시간이야. 코르네오님이 기다린다고
코르네오: 자자, 그렇게 부끄러워하지 말고. 좀더 가까이 와봐.
티파: 알았어요. 하지만 그 전에 한가지 가르쳐 줘요…
코르네오: 에! 그것말이야? 난 아직도 끄떡 없다고 자! 봐라!
티파: 그 그런 걸 물어보는 게 아녀요! 싫어요! 아직 안된다니까요?
코르네오: 자! 자! 더 이상 참지 못하겠다. 간다!
티파: 크라우드!
코르네오: 오잉? 어떻게 된거야? 네 녀석들은 뭐야?
티파: 아직도 모르겠어요? 코르네오?
코르네오: 오잉? 뭐가 어떻게 되고 있는거야?
티파: 안됐지만 질문하는 것은 우리쪽이에요. 부하들에게 무엇을 시킨거죠?
크라우드: 베어버린다…
코르네오: 그 그만해, 말하겠다고!
티파: 자! 그럼 어서
코르네오: 한쪽팔이 총인 남자를 찾고 있어. 그런 의뢰가 들어왔거든…
티파: 누구에게?
코르네오: 말한다면 죽을거야
티파: 어서 말해! 말하라구!
에어리스: 정말로 베어버릴거에요!
코르네오: 으~ 신라의 하이데카야! 치안부문의 하이데카말야.
티파: 신라라고? 신라의 목적은? 빨리 말해! 말하지 않으면… 부셔 버릴거야
코르네오: 호…누나들 제정신이 아닌가 본데? 그렇다면 나도 장난칠 수만은 없지. 신라는 아바란치라는 조직을 부셔버릴 계획이야. 문자 그대로 부셔버리는 거지. 플레이트를 지지하는 기둥으로 말야.
티파: 기둥을 부숴?
코르네오: 어떻게 될지 알겠지? 콰콰쾅~~ 아바란치의 아지트는 7번가 슬럼이었지? 이 6번가가 아니고 말야. 그래서 난 가만히 있는거지.
티파: 7번가의 슬럼이 없어진다? 크라우드, 7번가에 함께 가줄거지?
크라우드: 당연하지. 티파.

입수 가능한 여장품

아이템명	입수법
순면드레스(コットンのドレス)	[さらっ]으로한 소재로 만듬
서텐의드레스(サテンのドレス)	[さわっ]으로 해서 [きらきら]한 소재로 만듬
실크드레스(シルクのドレス)	[さわっ]으로 해서 [つやつや]한 소재로 만듬
브론드의가발(ブロンドのかつら)	체육관에서 승부에 이긴다
갈색가발(茶髮のかつら)	체육관에서 승부에 비긴다
거미색가발(クモ色のかつら)	체육관에서 승부에 진다
다이아티아라(ダイヤのティアラ)	숙소에서 산 '200ギルのもの'를 마테리아점에 준다
루비티아라(ルビのティアラ)	숙소에서 산 '100ギルのもの'를 마테리아점에 준다
유리티아라(ガラスのティアラ)	숙소에서 산 '50ギルのもの'를 마테리아점에 관다
섹시한향수(セクシーコロン)	술집의 화장실에 있는 남자에게 소화악(消火薬)을 준다
꽃의향수(フラワーコロン)	술집의 화장실에 있는 남자에게 소취악(消臭薬)을 준다
향수(コロン)	술집의 화장실에 있는 남자에게 소독악(消毒薬)을 준다
란제리(ランジェリー)	벌꿀관의 '사랑의 벌집'에 있는 호스테스에게 받는다
비키니팬츠(ビキニパンツ)	벌꿀관의 '단체의 벌집'에 있는 근육맨에게서 받는다

면서 양복점(洋服店)→술집(居酒店)→다시 양복점→체육관(ジム)의 순서대로 간다면 문제없이 드레스와 가발을 구할 수 있을 것이다.

C 코르네오가 신부감(?)을 택하면 나머지 두명의 졸개들을 남겨두고 코르네오의 방으로 간다. 코르네오에게 신라의 계획을 들은 후에는 그의 함정에 빠져서 지하수도로

MISSION 5 아바란치의 위기를 막아라

PREVIEW

코르네오로부터 플레이트 폭파 계획을 듣게 된 크라우드들은 이를 막기 위해서 7번가로 향하게 된다. 하지만, 우선은 코르네오의 함정에 의해 들어오게 된 지하수로를 빠져나가야 한다. 지하도의 열차묘지를 빠져 나온 일행은 7번 슬럼가에 도착하여 기계탑으로 향하지만 이미 그곳은 신라병들의 소굴. 신라병들을 물리치고 동료들을 도우면서 최상층에 도착하면 그곳에는 타크스의 레노가 크라우드를 기다리고 있다. 과연 아바란치와 7번가를 구할 수 있을까?

CHECK POINT

A 지하도를 통해 7번가로 향하자. 지하도 속에는 많은 적들이 등장하므로 요주의. 열차의 빛나는 곳을 따라서 진행하다 보면 쉽게 길을 찾을 수 있을 것이다.

B 열차묘지의 마지막에는 큰 난

떨어지게 된다.

희생되는 아바란치의 일원들

그리고 최상층에서 일행을 기다리는 것은?

열차의 묘지를 지나

관이 크라우드를 기다리고 있다. 그것은 바로 열차가 길을 막고 있다는 것이다. 하지만, 열차를 움직여서 부숴 버린다면 길은 열린다.

C 7번가에 돌아온 뒤에는 빨리 기계탑으로 향하자. 기계탑은 외길이므로 그리 헤매지는 않을 것이다. 도중에는 아바란치의 일원들도 만나게 된다.

D 기계탑의 최상층에서는 레노와의 전투가 플레이어를 기다리고 있다. 루노를 물리치면 타크스의 리더인 첸이 나타나 에어리스를 납치해

엄청난 높이의 기계탑

ENEMY LIST MISSION3~5

헤지혹파이(ヘッジホックパイ)

파이어의 마법을 사용해 온다. 냉기계로 대응하면 간단.

헬하우스(ヘルハウス)

반드시 한명만 출현한다. 많은 특수능력을 가지고 있다.

에리골(エリゴル)

주문금지 공격과 3회연속 빔공격을 해온다.

사하긴(サハギン)

입에서 물총을 쏘아오며 공격해 온다. 세져시저와 같이 출현한다.

세져시저(シェザーシザー)

물리적인 공격보다도 마법을 사용하는 것이 효과적이다. 거품 공격을 사용.

공중병(空中兵)

프로펠러를 이용해서 공중을 날다가 공격당하면 땅으로 내려온다.

딘그로우(ディーングロウ)

마법공격은 초강력. 덤으로 냉기계는 흡수해 버린다.

고스트(ゴースト)

전투중에 몸을 숨겨서 공격을 당하지 않는다. 하지만, 회복마법에 약하다.

BOSS

아프스(アプス)

하수도를 지키는 중간보스로서 그리 어렵지는 않다. 2가지 특수공격을 사용하는데, 첫번째는 슬픔에 빠지게 하는 공격이고, 또 한가지는 자신도 공격받는 하수도물 공격이다.

레노(レノ)

기계탑을 지키는 보스로서 전에도 등장했던 타크스의 일원. 이번 MISSION의 보스이다. 두가지 특수공격을 사용하는데 전기채찍은 공격당할 경우 마비상태에 빠지게 한다.

그리고 또 한가지의 무서운 공격인 피라밋(ピラミッド)은 모든 행동을 봉인하는데 이것은 물리적인 공격으로 부술 수 있으므로 여기에 걸린 캐릭터를 동료가 직접 공격하면 된다. 레노는 수류탄에 약하므로 마을에서 사오는 것도 좋다.

TALKING ROOM

크라우드: 괜찮아? 웻지?
웻지: 크라우드씨…저의 이름을 기억해 주시는군요… 바레트씨가 위에서 싸우고 있어요… 크라우드씨. 피해를 끼쳐드려 정말 죄송해요…
크라우드: 올라간다! 에어리스. 웻지를 부탁해.
티파: 에어리스 부탁해요. 이 근처에 저희의 아지트인 '세븐스헤븐'이 있어요. 그곳에 마린이라는 이름의 작은 여자아이가 있으니까…
에어리스: 알았어요. 안전한 장소란 말이죠?
티파: 이곳은 위험해요. 모두 빨리 기둥으로부터 떨어져요! 7번가로부터 떨어져요
레노: 늦었어. 이 스위치를 누르면.. 자! 이젠 끝이야.
티파: 해제하지 않으면… 크라우드! 바렛트! 부탁해요!
레노: 그렇게 해줄 수는 없지. 타크스의 레노님을 방해하는 자는 용서치 않겠다!
티파: 크라우드! 막을 수 있는 방법을 모르겠어요. 한 번 해봐요.
바렛트: 칫~ 시한폭탄인가?
크라우드: 보통의 시한폭탄이 아냐!
첸: 그래. 이런 것을 조작하는 것은 어렵지. 어떤 바보녀석들이 멋대로 건드리면 곤란하니까 말야
티파: 부탁해요. 그만해요!
첸: 크크크. 긴급용 프레이트 해방시스템의 설정과 해제는 신라임원회의 결정없이는 불가능한 것이다.
바렛트: 모두 시끄러워!
첸: 그런 짓을 한다면 중요한 손님이 다치지.
티파: 에어리스
첸: 호! 알고있는 사이인가? 마지막으로 만나서 좋겠군. 나에게 감사하지 그래.
크라우드: 에어리스를 어쩔셈이냐?
첸: 글쎄? 우리들 타크스에게 부여된 명령은 '고대종'의 남은 자들을 잡아오라는 거지. 꽤 많은 시간이 걸렸지만 드디어 프레지던트께 보고할 수 있겠군.
에어리스: 티파. 괜찮으니까! 그아이. 괜찮으니까!
티파: 에어리스!
에어리스: 그러니까 빨리 도망가!
첸: 크크크! 슬슬 시작될거야. 과연 도망칠 수 있을까?
바렛트: 마린 마리안! 빅스, 웻지, 제시!! 제기랄! 제기랄!
티파: 바렛트
크라우드: 어이
티파: 바렛트! 그만해요. 제발!
바렛트: 우아아아아아아!
바렛트: 마린
티파: 저.. 바렛트. 마린은 괜찮을거라고 생각해요.
바렛트: 응?
티파: 에어리스가 말했어요. '그아인 괜찮으니까'라고. 마린의 일 일거예요. 반드시.
바렛트: 정말이야?
티파: 하지만…
바렛트: 빅스…, 웻지…, 제시…
크라우드: 그 3명은 기둥에 있었어.
바렛트: 알고 있어. 하지만, 하지만! 함께 싸웠던 동료야. 죽어버렸다니… 생각하고 싶지도 않아.
티파: 7번가의 사람들도…
바렛트: 정말. 너무하는군. 우리들을 없애기 위해 마을하나를 부셔버리다니. 도대체 몇 명이 죽은거야?
티파: …우리들 때문에? 아바란치가 있었기 때문에?
바렛트: 달라! 다르단말야 티파! 모든일이 신라의 놈들이 저지른 일이란 말야. 자신들의 돈과 권력때문에 별의 생명을 빼앗아 먹는 악당들! 그 신라를 없애지 않는 한, 이 별은 죽어버리고 말거야. 신라를 쓰러뜨리기 전까지 우리의 싸움은 끝나지 않아!
티파: 모르겠어…
바렛트: 내가 하는말이 이해가 안 가?
티파: 달라… 알수 없는 것은 나 자신의…감정
바렛트: 너는 어때?
크라우드: …
바렛트: 어이! 저녀석 어디로?
티파: 앗 에어리스!
바렛트: 그 아가씨? 누구지?
티파: …저도 몰라요. 하지만, 마린을 에어리스에게 부탁했어요.
바렛트: 그래 마린! 티파. 더 이상 뒤돌아 갈 수는 없어.

CHECK POINT

신라빌딩은 계단이나 엘리베이터를 이용하여

에어리스가 위험하다!

간다.

A 에어리스의 집은 꼭 들려야 한다. 이곳에서는 에어리스의 과거를 알 수 있으며, 마린도 만날 수 있다.

B 한 번 신라빌딩에 오르기 시작하면 내려오기가 힘들다. 그러므로 찾을 수 있는 아이템과 마테리아는 모두 찾아가는 것이 좋다. 또한 아이템을 구비해 가는 것도 잊지 말자

C 월마켓에서 신라빌딩 잠입의 힌트를 얻을 수 있다. 우선은 어떤 상점에서 징크밧데리(ジンクバッテリ)를 구입해야 한다. 이것을 이용하면 슬럼가 근처

MISSION 6- 에어리스를 구출하라

PREVIEW

결국 7번가는 파괴되고 아바란치는 많은 희생을 치뤘다. 크라우드는 에어리스의 집에 들려 에루미나에게 사실을 전하게 되고 에루미나는 에어리스가 고대종이기 때문에 어릴적부터 타크스의 추적을 받아왔다는 이야기를 해준다. 그리고 그녀의 집 2층에서는 죽은 줄로만 알았던 마린이 살아있다는 것을 알게 된다. 그리고 크라우드는 에어리스를 구하기 위해 신라빌딩으로 향한다. 신라빌딩은 열차로 갈 수 없기 때문에 월마켓에서 와이어를 타고 잠입해야 한다. 신라빌딩은 약 70층으로 구성되어 있으며 60층 이상은 특별 블록으로 사원조차 들어가지 못하는 곳이다. 이번 MISSION은 에어리스를 구출하게 되는 70층까지의 진행이다. 마지막인 68층에서는 에어리스와 레드서틴이 동료가 되며, 70층으로 가는 엘리베이터에서 일행은 잡히게 되고, 에어리스는 다시 신라의 손으로 넘어가게 된다.

신라빌딩은 계단이나 엘리베이터를 이용하여

워서 카드키를 손에 넣어라. 카드키에는 각각 층수가 쓰여져 있는데 해당 층에만 올라갈 수 있다.

H 60층에서는 병사들의 눈을 피해 위로 올라가야 하는데 이때는 장식품들을 이용하면 된다. 한 번 실수하면 협공상태로 전투후 다시 시작해야 하는 수난이!

의 와이어로 구성된 구조물을 건너갈 수 있을 것이다.

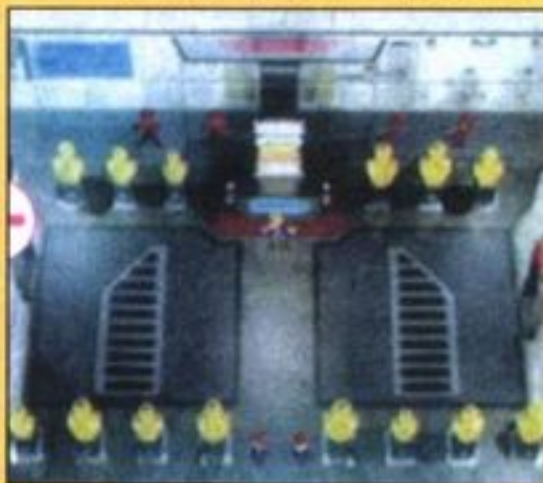
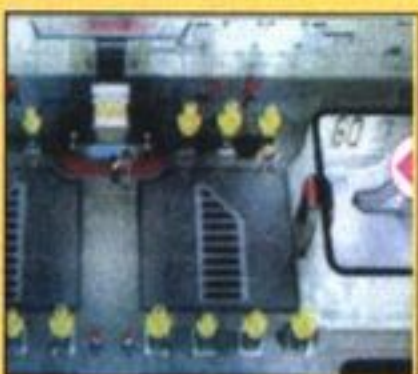
D 신라빌딩에 잠입 성공! 59층까지의 루트는 두가지. 당신은 어떤 것을 고를 것인가?

E 조용한 것을 좋아하는 당신이라면 두 번째를 선택을 하자. 몰래(コッソリ) 잠입하면 60층을 모두 걸어서(?) 올라가야 하지만 아이템을 많이 찾을 수 있다.

F 정의를 사랑하는 당신이라면 정면으로 뛰어 들자(つっこむ). 정면으로 향하면 엘리베이터를 타고 59층까지 한 번에 올라가지만 중간 중간에 적과의 전투를 피할 수 없다. 59층까지는

G 59층에 도착하면 병사들과 싸

우선은 중간까지 간후

O버튼으로 한명씩 부르자

그후 맨 끝까지 가서 다시 한번 동료를 부르면 OK

우선은 엘리베이터의 적을 물리쳐 카드키60을 얻자

I 61~62층에서는 각각 카드키를 찾자. 남자의 대답에는 '…'라고 답하는 것이 좋다.

J 65층의 키를 얻기 위해서는 시장의 물음에 대답해야 하는데, 그 힌트는 62층에서 얻을 수 있다. 또 64층에서는 회복할 수 있는 곳도 있다.

K 63층의 아이템은 쿠폰을 얻어

ENEMY LIST

척탄병(擲彈兵)

신라빌딩의 3층까지 출현하는 적으로 여럿이 등장하며 수류탄을 던진다.

모스스랫셔(モススラシャー)

회전커터의 공격은 보통의 2배의 데미지를 준다.

강화전투원(强化戰鬪員)

신라빌딩을 지키는 강한 병사. 데미지를 입으면 아머가 벗겨져 민첩성이 올라간다.

솔져서드(ソルジャー3RD)

강력한 특수공격을 마구마구 사용한다. 여럿이 나타나면 꽤 어려운 싸움이 될지도

소드댄스(ソードダンス)

몸을 회전시켜 공격하는 톱날공격은 파티 전원에 데미지

제네네(ゼネネ)

게헤나가나를 연발하면 그대로 전멸. 빨리 없애버리는 것이 상책

데전햄머(デジョンハンマ)

모습을 숨기거나 나타나는등 어지러운 공격을 펼친다.

브레인포트(ブレインポット)

독계의 공격을 흡수한다. 케알 마법으로 대처하자

해당 번호의 층만 갈 수 있다

시장의 문제에 제대로 대답하면?

리우레슈룸

리우레슈룸

미드갈파츠를 모두 모아서

구멍에 끼우면 OK

레드서틴이 동료로..

야 한다. 쿠폰은 A→B→C의 순서로 얻는 것이 좋으며 각 쿠폰을 얻기 위해서는 컴퓨터를 이용해 셔터를 조정해야 한다.

L 65층에서는 5개의 미드갈파츠(ミドガルパーツ)를 모아 중앙의 모형에 모두 끼우면 카드키66을 얻을 수 있다.

M 66층의 통풍구에서는 중역회의가 열리는 것을 볼 수 있다.

N 67에 도착하면, 호조를 쫓아 68층의 실험실로 가자. 68층에서는 레드서틴과 에어리스를 만날 수 있다.

O 레드서틴이 동료가 된 후에는 이번 미션의 보스인 샘플:HO512와 싸우게 된다. 하지만, 전투 종료후 첸에게 잡히고 만다.

BOSS

샘플H-5012(H-5012)

이번 미션의 최종 보스. 본체인 샘플H-5012와 옵션을 두 마리 데리고 온다.

약 5가지의 특수공격을 사용하는데, 파이어, 브리자드 마법과 회전어택, 이상한 입김 그리고 부활마법이 바로 그것이다.

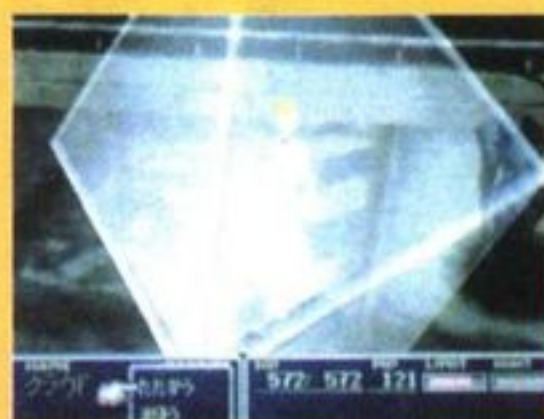
옵션은 쓰러뜨려도 계속해서 부활하므로 본체를 직접 노리자. 화염마법에 약하므로 파이어계의 마법으로 공략하자.

전원에게 독을 퍼붓는 이상한 입김 공격

TALKING ROOM

바렛트: 어이! 이 빌딩에 대해 잘 알겠지?
크라우드: …몰라. 그러고보니 본사에 오는 것도 처음인걸?
바렛트: 전에 들어본 적이 있어. 이 빌딩의 60층부터는 특별블록이라. 사원이라도 쉽게 들어가지 못한다더군. 에어리스가 끌려간 곳은 그곳이 틀림없어. 지금이라면 경비도 허술할거야. 자! 가자고
티파: 잠깐 기다려 봐요. 설마 정면으로 뛰어들겠다는 건 아니겠죠?
바렛트: 당연하지. 신라녀석들을 혼내주려면…
티파: 그런 건 너무 무모해요. 좀더 발견되지 않을 방법으로…
바렛트: 그런 생각하고 있을 시간이 없어. 이러고 있을 시간에도 에어리스는!
티파: 그건 알고 있지만… 여기까지 와서 우리마저 잡힌다면, 저 크라우드, …어떻하면 좋을까?
크라우드: 1.돌격하자구
2. 몰래 들어가자
바렛트: 휴~ 비슷비슷한 얼굴들끼리 모였는데?
리프: 7번가의 피해상황이 나왔습니다. 이미 가동되고 있는 공장부분과 현재까지 투자금을 생각해 보면 우리회사의 피해는 약 100억길을 넘지 않았을까… 또 7번 프레이트를 재건하는데 드는 비용은…
프레지던트신라: 재건은 하지 않아.
리프: 예?
프레지던트신라: 7번플레이트는 그대로 놔둔다. 대신 네오 미드갈 계획을 재개한다.
리프: 그럼 …고대종이?
프레지던트신라: 약속의 땅은 곧 우리의 것이 되겠지. 그리고 각지의 마황요금을 15%씩 인상해.
팔마: 인상~인상~ 부디 저의 우주개발부에도 예산을!
프레지던트신라: 마황요금 인상분에 대한 차액은 리프와 스칼렛에게 주도록 하지.
팔마: 좋겠다~ 좋겠어.
리프: 프레지던트! 더 이상 마황요금을 올리면 주민의 불만이 폭발할지도…
프레지던트: 괜찮아. 멍청한 주민들은 불만스럽겠지만 점점 신라컴패니를 신뢰하게 될거야.
하이데커: 히히히. 테러리스트들로부터 7번가의 시민을 구한것도 신라 컴패니이니까 말야!
크라우드: 에어리스!
호죠: 에어리스? 아! 이 아이의 이름이였지? 무슨 용무?
크라우드: 에어리스를 돌려받아야 겠어!
호죠: …외부인이군?
바렛트: 처음부터 알아보지 그래?
호죠: 세계에는 어떻게 되든 상관없는 일이 많아서 말야. 나를 죽일려고? 그러지 않는 것이 좋을걸? 이 방은 델리케이트야. 내가 없으면 조작할 수 없지. 응?
크라우드: 칫~
호죠: 그래, 그래. 이럴 때일수록 논리적 사고로 행동하는 것이 좋을 거야. 자! 샘플을 투입해라!
에어리스: 크라우드! 도와줘!
크라우드: 무슨짓이야!
호죠: 멸망해가는 종족의 사랑의 손을… 어떻게 하든 절멸은 막을 수 없지. 내가 손을 빌려주지 않으면 이 종족은 멸망해 버리니까 말야!
티파: …생물? 너무해요. 에어리스는 인간이에요!
바렛트: 용서할 수 없어!
크라우드: 바렛트! 무슨짓이야?
바렛트: 자! 모두 비켜 서있어.
호죠: 그만해! 어떻게 된거야. 중요한 샘플이!
크라우드: 이 사이에 에어리스를!
에어리스: 고마워, 크라우드.
티파: 어떻게 된거야? 크라우드!
크라우드: …엘리베이터가 움직이고 있어.
호죠: 이번엔 이런 가벼운 녀석이 아니야. 훨씬 흉폭한 샘플이라고.
????: 그녀석은 조금 힘들지. 내가 힘을 빌려주지.
티파: 말했다?
????: 후에 얼마든지 말해주지. 아가씨!
크라우드: 저 괴물은 우리가 해결하지. 누군가 에어리스를 안전한 곳에
1. 티파, 부탁해
2. 바렛트, 부탁해
크라우드: 너의 이름은?
레드서틴: 호조가 나를 레드서틴이라고 이름지었다. 나에겐 의미없는 이름이다. 마음대로 불러라.
크라우드: 자 덤벼라!
크라우드: 아! 뭐야!
루드: 윗층을 눌러 주실까?
크라우드: 타크스? 함정인가?
첸: 스릴의 기분을 맛보여 주었다고 생각하는데… 즐거웠었나?
크라우드: 으~

TALKING ROOM

크라우드: 모두 잡힌건가?
프레지던트: 몰랐나? 자신들을 세토라라고 부르면서 수천년전에 살았던, 그러나 지금은 역사의 속에 묻혀버린 종족.
레드서틴: 세토라… 그 아이가 세토라의 생존자인가?
프레지던트: 세토라 또는 고대종은 우리들에게 약속의 땅을 가르쳐 줄 것이다. 그녀에게 기대하고 있는 거지.
레드서틴: 약속의 땅?
프레지던트: 그렇기 때문에 그냥 놔두기에는 너무나도 매력적이지. 약속의 땅은 모든곳이 풍부한 토지로 알려져 있으니까 말야.. 토지가 풍부하다는 것은...
바렛트: 마황에너지가 있다는 것이군?
프레지던트: 그래도야. 그곳에는 금을 먹는 벌레인 마황로 따위는 필요 없어. 자연적으로 마황 에너지가 쏟아져 나오는 것이지. 그곳에 건설되는 네오 미드갈. 우리 신라컴퍼니의 더 큰 영광…
바렛트: 칫~ 꿈을 꾸고 있군 그래.
프레지던트: 흐음! 몰랐나보군? 현대는 돈과 권력만 있으면 모든 꿈이 이루어져. 자! 이번 회견은 이것으로 끝이다.
루드: 자! 비켜.
바렛트: 기다려. 네녀석에게 하고 싶은 말이 아직 많이 있단 말이다!
프레지던트: …무슨일이 생기면 비서에게 연락하도록.

차례차례 일행을 습격하는 보스들

레드서틴이 동료로..

MISSION 7 -미드갈 탈출-

PREVIEW

68층까지 올라온 일행은 레드서틴을 새로운 동료로 맞이하고 에어리스를 구할 수 있었다. 하지만, 결국 타크스의 함정에 빠지게 되어 에어리스는 다시 적들의 손에 넘어가고 나머지 일행은 감옥에 갇히게 되었다. 하지만 누군가의 도움으로 감옥을 탈출하게 되는 일행은 선혈로 물들여진 빌딩 내부를 보게 되고, 69층에선 프레지던트 신라가 누군가에게 의해 살해당한 것을 알게 된다. 그후 새로운 사장이 된 전 부사장 루파우스가 일행앞에 나타나고 크라우드들은 계속해서 등장해오는 보스들을 물리쳐 가면서 미드갈을 빠져나오게 된다.

CHECK POINT

A 감옥에서의 탈출은 기다림. 천천히 기다리면서 동료들이 무엇을 하고 있는지 살펴보자. 그러다 보면 알아서 잠을 자게 되고, 다음날 감옥문이 열려있는 것을 알게 된다.

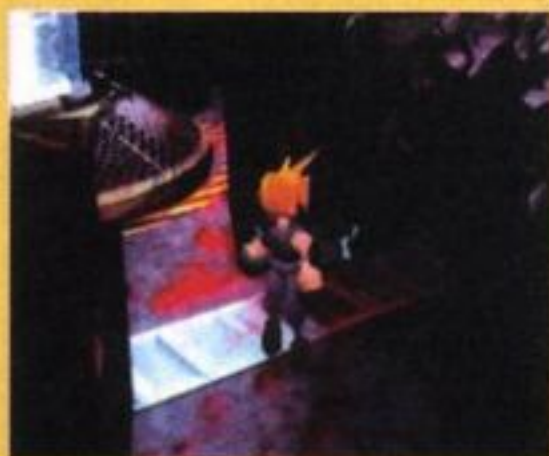
B 감옥에서 나오면 경비병이 쓰러져 있는 것을 알 수 있다. 그 후에 빌딩내를 이곳 저곳 돌아다녀 보자. 세이브하는것도 잊어서는 안된다.

C 피자국을 따라 69층까지 올라가면 프레지던트 신라의 죽음을 볼 수 있고, 70층에 올라가면 헬리포트에 새로운 사장 루파우스가 있다.

D 차례차례 등장해 오는 보스들의 러쉬 루파우스와 보스들을 차례차례 쓰러뜨리면서 미드갈을 빠져나오자.

E 루파우스를 물리친 후에는 하디 데이토나로 밤을 고속질주하게 된다. 오토바이를 타는 미니게임중에는 ○ 버튼으로 검을 사용할 수도 있다.

F 미션의 마지막에는 최종보스 모터폴(モーターボール)이 크라라

어찌됐든 감옥을 빠져나온 일행앞에는

선혈로 물든 빌딩 내부

프레지던트 사망?

새로운 사장 루파우스

BOSS RUSH!

우드를 기다리고 있다.

핸드렛드건너(ハンドレッドガンナー)

핸드렛드건너와의 싸움은 2대간의 떨어진 엘리베이터 위에서 싸우게 되므로 직접공격이 통하지 않는다. 그러므로 바레트의 건공격과 에어리스의 마법공격으로 대응하자. 핸드렛드건너의 특수공격은 부포, 주포, 숨겨진포, 파동포의 네가지인데 차례대로 부서질때마다 포를 바꾼다. 레드서틴에게도 마법마테리아를 장비해 두는 것을 잊지 말자.

파동포의 위력은 엄청납니다

헤리건너(ヘリガンナー)

헤리건너는 핸드렛드건너를 물리친 후에 바로 나타난다. 여기서도 마찬가지로 직접공격이 통하지 않으므로 주의하자. 특수공격은 AB포, C포, 일제사격, 프라잉드릴이 있는데 이중 C포는 독 등의 스테터스 이상을 일으킨다. 주의해야 할 것은 헤리건너와 핸드렛드건너의 전투가 한 개로 취급되기 때문에 전체화의 마테리아가 회복되지 않는다는 것이다.

루파우스 & 다크네이션(ルーファウスダークネイション)

루파우스의 공격은 위력이 낮은 숏건공격이다. 하지만 마법을 사용하는 다크네이션이 루파우스에게 바리어를 만들어 주므로 우선 다크네이션을 물리치자. 그외에도 다크네이션은 선더공격을 사용한다. 루파우스와 다크네이션은 별로 강하지 않지만 크라우드 혼자 싸워야 하므로 전투전에 마테리아를 바꾸어 주자.

모터폴(モーターボール)

이녀석은 갑자기 뒤에서 공격해오므로 꽤 위험하다. 우선 회복의 마테리아를 사용할 수 있는 캐릭터는 넣어 두자. 그리고 에어리스를 파티에 넣어두는 것이 좋다. 포터폴

TALKING ROOM

바렛트: 죽었어. 신라 컴퍼니의 사장이 죽어 있어.
티파: 이 칼은?
크라우드: 세피로스
티파: …세피로스는 살아있는 건가?
크라우드: …그렇겠지. 이 칼을 사용할 수 있는 것은 세피로스 뿐이니까.
바렛드: 누가 했든지 무슨 상관이야! 이걸로 신라는 끝이야!
????: 히히
팔마: 죽, 죽이지 말아줘!
크라우드: 어떻게 된거야?
팔마: 세, 세피로스가 왔었어
크라우드: 봤어? 정말 세피로스였어?
팔마: 아 봤어! 이 눈으로 똑똑히 봤어.
크라우드: 정말로 본거지?
팔마: 이런 때에 누가 거짓말을 하겠어? 소리도 들었다고. '약속의 땅은 절대 줄 수 없다'고 중얼거렸어.
티파: 그렇다면? 약속의 땅이란 것이 정말로 있고, 세피로스는 약속의 땅을 신라로부터 지키려고 했다는 건가?
바렛트: 좋은 녀석 아냐?
크라우드: 약속의 땅을 지켜? 좋은녀석? 말도 안돼. 그런 단순한 이야기가 아니야. 나는 알고 있어! 녀석의 목적은 달라.
바렛트: 루파우스! 젠장. 녀석이 있었다니!
티파: 누구예요?
바렛트: 부사장 루파우스. 프레지던트의 아들이지.
루파우스: 그런가? 역시 세피우스는 살아 있었단 말이지…. 그런데… 뭐야? 네녀석들은?
크라우드: 원솔저 퍼스트 클래스의 크라우드다.
바렛트: 아바란치다.
티파: 동일~
에어리스: …슬럼가의 꽃파는 소녀
레드서틴: 실험샘플
루파우스: 이상한 조합이군. 그럼 나는 루파우스, 이 신라 컴패니의 사장이다.
바렛트: 아버지가 죽었다고 곧바로 사장이나?
루파우스: 그렇다. 사장취임의 인사라도 들어 볼까? …아버지는 돈으로 세계를 지배하려고 했다. 어느 정도는 제대로 진행된 것 같아. 민중은 신라에게 보호받고 있다고 생각하니까 말야. 신라에서 일하고, 보수를 받고 테러리스트가 나타나면 신라의 군대가 구해주지. 보기엔 완벽하지. 하지만, 난 달라. 나는 이 세계를 공포로 지배하겠다. 아버지의 방법은 돈이 너무 많이 들기 때문이지. 공포는 조금만으로도 사람의 마음을 지배하지. 멍청한 민중을 위해 돈을 사용할 필요는 없어. 나는 아버지와는 다르단 말이다.
티파: 연설을 좋아하는건 똑같네요?
크라우드: 에어리스를 데리고 빌딩을 탈출해!
바렛트: 뭐라고?
크라우드: 설명은 다음이야. 바렛트! 진정한 별의 위기다!
바렛트: 그건 뭐야?
크라우드: 나중에 이야기 하지! 지금은 나를 믿어줘. 나는 이 녀석을 물리친 뒤에 가겠다!
바렛트: 알았어. 크라우드.
루파우스: 왜 나와 싸우려는 거지?
크라우드: 네 녀석은 약속의 땅을 찾아 세피로스를 쫒는다.
루파우스: 흐음 그 말대로야. 응? 네녀석은 세피로스가 고대종인 것을 알고 있나본데?
크라우드: …여러 가지 일이 있어서. 어쨌든 네녀석이나 세피로스에게 약속의 땅을 넘길 수는 없어.
루파우스: 그렇군. 역시 친구가 될 수는 없는 녀석이군.
바렛트: 이제 어떻게 할거야?
크라우드: 세피로스는 살아 있어. 나는… 그 때의 결전을 마무리짓지 않으면 안돼!
바렛트: 그것이 별을 구하는 일이 되겠지?
크라우드: …아마도
바렛트: 좋아! 나도 가겠어.
에어리스: 저도 가요. …알고싶은 것이 있으니까.
크라우드: 고대종의 일인가?
에어리스: …여러가지, 많이
티파: 미드갈은 이제 안녕이네요.

ATTACK NO.2 - 세피로스를 찾아서 -

주요 루트

미드갈(ミッドガル) → 컴(カーム) → 쵸코보팜(チョコボファーム) → 미스릴마인(ミスリルマイン) → 콘돌포트(コンドルフォート) → 쥬논(ジュノン) → 운송선(運送船)

MISSION 1 -세피로스와의 기억-

PREVIEW

미드갈을 벗어난 크라우드와 그 일행은 우선 북동쪽에 위치한 마을 컴(カーム)에 도착한다. 마을의 숙소에 도착한 크라우드는 일행에게 세피로스와의 기억을 하나씩 이야기 한다. 5년전 1급 솔져였던 크라우드는 세피로스와 함께 새로운 임무를 받게 된다. 그것은 바로 크라우드의 고향인 니블헤임의 구식 마황로의 조사. 크라우드는 마을에 돌아간다는 것과 엄청난 일이 기다리고 있다는것에 큰 기대를 하고 있었다. 하지만 그 결과는 너무나도 참혹한 것이었다. 자신의 탄생의 비밀을 안 세피로스는 완전 다른사람이 되어버렸고 그때부터 그는 살육의 마신이 되어버렸다. 그리고 크라우드는…

자연 마테리아는 마황의 결정체?

컴마을에 도착

다리가 끊어지면서 3인은

세피로스의 실력은 거의 신화급

분노에 불타는 세피로스

마을로 돌아온 뒤에 신라저택으로 가게 된다.

CHECK POINT

A 컴마을은 미드갈의 북동쪽에 위치한다. 우선은 마을로 향하자. 마을에 들어가면 자동적으로 숙소로 가게 되며 2층에서 크라우드의 회상이 시작된다.

B 회상속에서도 크라우드는 플레이어가 움직여야 한다. 마을을 돌아다니면서 대화를 하다보면 마을 북쪽에서 세피로스와 솔져들이 마황로로 떠나는 것을 볼 수 있다.

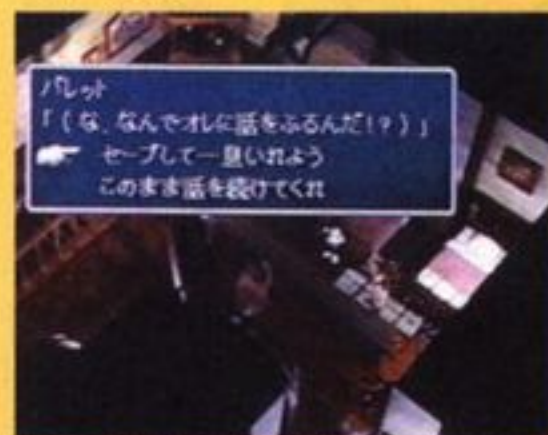
C 다리에서 떨어진 후에는 세피로스가 일행에 합류한다. 그 후 니블동굴을 통해 마황로로 가게 된다. 세피로스의 능력은 거의 환상적

세피로스가 동료가 되준다

세피로스의 마테리아는 거의…

D 동굴의 중간부분에서 마황에너지로 자연 마테리아가 생성된 것을 볼 수 있다. 이곳에서 마테리아와 마법의 근원에 대해 들을 수 있다.

말라가는 샘물

E 마황로에 대한 비밀이 밝혀진 후에 잠시 현실로 돌아오는데 이때 세이브를 할 수 있으므로 꼭 해두자. 위에 있는 명령어가 세이브 명령어이다. 그 후 세피로스와 일행이

세이브를 해가며 이야길 하다니 대단해~

F 신라저택에서는 세피로스와 말을 하다보면 날짜가 지난다. 어느날은 세피로스의 상태가 이상하다는 말을 듣게 되는데, 그 후 서재로 가서 세피로스와 대화하면 그에게서 고대인의 이야기를 듣게 되고, 폭주한 세피로스는 마을사람들을 무차별 학살한다. 그리고 크라우드는 세피로스를 따라 마황로로 향하게 된다.

TALKING ROOM

바렛트: 늦었잖아.

크라우드: 미안, 기다리게 한거같군

에어리스: 이것으로 모두 모인거 같네요

바렛트: 자 이야기 해주지 그래? 세피로스, 별의 위기, 네가 알고 있는 모든 것을 말야

크라우드: 나는 세피로스에게 반해서 솔저가 되었지. 몇개정도의 작전을 세피로스와 함께 하는 도중에 우리들은 친하게 되었어.

바렛트: 친구란건가?

크라우드: 그런가… 나이 차이도 있었고 세피로스는 자신의 일을 거의 이야기하지 않았지

티파: …

크라우드: 친구…인가? 우리들은 신뢰하고 있었어. 그때까지는…

에어리스: 그때?

크라우드: 전쟁종결후의 솔저의 임무는 신라의 반대되는 사람들을… 처리하는 일이 많았었지. 그것은 6년전 내가 15세의 때이지

크라우드: 밖엔 비가 오는데? 어이 기분은 어때?

????: 괜찮아

크라우드: 나는 차멀미따윈 해본적이 없거든. 잘 몰라 어떤지. 준비는 OK?

세피로스: 어이 너! 조금 가만 있지 그래?

크라우드: 새로운 마테리아, 지금 받았어. 빨리 사용해 보고 싶어서 죽겠어.

세피로스: …애냐? 니가

크라우드: 그럼, 슬슬 이번 일에 대한 것 좀 가르쳐 줘

세피로스: …이번의 임무는 여태까지와는 달라.

크라우드: 좋겠네?

세피로스: 어떻게 된거야?

크라우드: 나는 당신처럼 되기 위해 솔저가 된거야. 그런데 클래스1이 되자마자 전쟁이 끝나버렸어. 내가 영웅이 될 찬스가 완전히 없어져 버렸단 말야. 그러니까 그런 찬스가 있다면 나는 반드시 영웅이 되보이겠어. 넌 어떤 기분이야? 영웅 세피로스씨.

세피로스: …넌 이번 임무가 무엇인지 알고 싶었던 거 아냐? 이번 임무는 노화해버린 마황로의 조사야. 이상상태를 일으키고 있으면서 흉폭한 동물들까지 발생하고 있지. 그녀석들을 없애버리고, 원인을 조사하여 제거하는 거지.

크라우드: 흉폭한 동물…장소는 어디야?

세피로스: 니블헤임의 마황로지.

크라우드: 니블헤임. 니블헤임은 내가 태어난 고향이야.

세피로스: 그런가…고향.

????: 이상한 동물이 트렁크에 충돌했다.

세피로스: 몬스터의 등장인가?

세피로스: 가이드가 오면 출발이야

티파아빠: 세피로스 들어보게. 만약 무슨일이 생긴다면…

세피로스: 안심하게나

티파: 걱정마세요 아빠. 티파에요 잘 부탁드려요

크라우드: 티파 니가 가이드야?

티파: 그렇지. 마을 제일의 가이드라면 역시 나밖에 더 있겠어?

크라우드: 하지만 너무 위험해. 그런 일에 네가 말려든다는것도 싫고.

세피로스: 내가 보호해주면 문제 없겠지

세피로스: 그럼 갈까?

????: 저 세피로스씨, 기념사진을. 티파씨도 부탁해요. 자 찍습니다~ 사진이 완성되면 모두에게 드릴께요

티파: 드디어 도착했어. 꽤 많이 돌아온 것 같은데?

크라우드: 티파는 이 곳에서 기다려줘

티파: 나도 안으로 들어갈래! 보고 싶단말야.

세피로스: 이 안은 일반인 출입금지다. 신라의 기업비밀도 많기 때문이지

티파: 그래도

세피로스: 아가씨를 보호해줘라

티파: 홍 정말. 제대로 보호해 줘요

세피로스: JENOVA뭐지? 열리지 않는군. 동작이상의 원인은 이것이군. 이 부분이 부서져 있는걸? 크라우드 밸브를 열어줘. 왜 부순거지?

세피로스: 알겠어. 호조. 하지만 이런짓을 하다니 당신은 역시 가스트 박사를 따라가지 못해. 원래 이것은 마황에너지를 압축하여 냉각하는 장치이지. 그런데 이것을 더욱더 압축하면 무엇이 될까?

크라우드: … 아 알겠어 마테리아가 되는거지

세피로스: 그래 보통이라면. 하지만 호조는 이 안에 어떤 것을 집어넣었지… 봐

크라우드: 이, 이것은?

세피로스: 너희들 보통의 솔저는 마황을 입은 인간이야. 일반인과는 다르지만 그래도 인간이지. 하지만 이녀석들은 뭐지? 너희들과는 비교되지 않을 정도의 고밀도의 마황을 잠재하고 있어.

크라우드: 이것이 몬스터?

세피로스: 그렇다. 몬스터를 탄생시킨 것은 신라컴퍼니의 호조야. 마황에너지가 만들어내는 이형의 생물. 그것이 몬스터의 정체.

크라우드: 보통의 솔저? 그럼 넌? 어 어이 세피로스!

세피로스: 설마… 나도? 나는 어떻게 해서 태어난거지? 나도 몬스터와 똑같다는 것인가…

크라우드: …세피로스

세피로스: 너도 보았잖아. 이녀석들의 속에 있는 것은 다름아닌 인간이야.

크라우드: 인간… 설마?

세피로스: 어릴적부터… 나는 느끼고 있었어. 나는 다른놈들과 다르다. 나는 특별한 존재라고 생각하고 있었어. 하지만 그것은… 그것은 이런 의미가 아니야!

세피로스: …2000년전의 지층으로부터 발견한 빈사상태의 생물.

그 생물을 가스트박사는 제노바라고 명명했다.

X년X월X일 제노바를 고대종과 확인…

X년X월X일 제노바 프로젝트의 승인. 마황로1호기 사용허가

세피로스: 내 어머니의 이름은 제노바… 제노바 프로젝트… 이것은 우연일까? 가스트 박사 어째서 아무것도 가르쳐 주지 않았지? …어째서 죽어버린거지?

그 이후 세피로스는 저택에서 한발자국도 나오지 않았다.

세피로스: 누구야! 훗 배신자

크라우드: 배신자?

세피로스: 아무것도 모르는 배신자여. 가르쳐주지. 원래 이 땅은 세트라의 것이었다. 세트라는 여행하는 민족. 여행을 해서 별을 열고, 그리고 다시 여행을 떠나지… 힘들고 괴로운 여행의 결과로 약속의 땅을 알고 지상의 축복을 발견하지. 하지만, 여행을 싫어하는 자들이 나타났다. 그자들은 여행을 그만두고 집을 가지고 안락한 생활을 선택했다. 세트라와 별이 생성한 것들을 빼앗고 아무것도 돌려주지 않았지. 그것이 너희들의 선조다.

크라우드: 세피로스…

세피로스: 옛날에 이 별에 재앙이 습격하였다. 너희들의 선조는 도망치고… 숨은 덕분에 살아남았다. 별의 위기는 세트라의 희생으로 모면했다. 그후 뻔뻔스럽게 이땅에 다시 나타난 것이 너희들이다. 세트라는 이렇게 레포트정도로밖에 남지못할 종족이 되어버렸다.

크라우드: 그것이 네녀석과 무슨 관계가 있다는 거지?

세피로스: 모르겠어? 2000년전의 지층에서 발견되어 제노바라고 이름지어진 고대종. 그것이 제노바 프로젝트. 제노바 프로젝트란 고대종…즉 세트라의 능력을 지닌 인간을 만들어내는 것이다. 그러…고 만들어진 것은 나다.

크라우드: 만들어졌다?

세피로스: 그래. 제노바프로젝트의 책임자. 천재적과학자인 가스트박사가 나를 만들어 냈다.

크라우드: 그런짓을 어떻게? 세, 세피로스!

세피로스: 방해하지마. 나는 어머니를 만나러 간다.

세피로스: 엄마 만나러 왔어. 문을 열어줘

티파: 어려울땐… 모두들 나타나서 도와준다고 했으면서…

세피로스: 어머니 나와 함께 우리들의 세계를 되찾아요. 제게 약속의 땅에 갈만한 좋은 생각이 났어요.

크라우드: 세피로스! 나의 가족을! 어떻게 나의 고향을 이렇게!

세피로스: 크크크… 어머니 또 녀석들이 왔어요. 어머니는 뛰어난 능력과 지식, 마법으로 이 별의 지배자가 되었어야 했어요. 하지만 저녀석들이… 아무힘도 없는 저녀석들이 어머님들로부터 이 별을 빼앗았어요. 하지만 더 이상 슬퍼마세요!

크라우드: 나의 슬픔은 어떻게 할꺼야! 가족…친구…고향을 빼앗긴 나의 슬픔은! 너의 슬픔과 마찬가지야!

세피로스: 크크크… 나의 슬픔? 무엇을 슬퍼하지? 나는 선택 받은 자. 이별의 지배자로서 선택된 존재다! 이 별을 멍청한 너희들로부터 세트라의 손으로 되돌려주기위해 태어났다. 무엇을 슬퍼하란말인가?

크라우드: 세피로스… 믿고 있었는데. 아냐, 네녀석은 더 이상 내가 알고 있던 세피로스가 아냐!

MISSION 2 -쵸코보의 농장-

PREVIEW

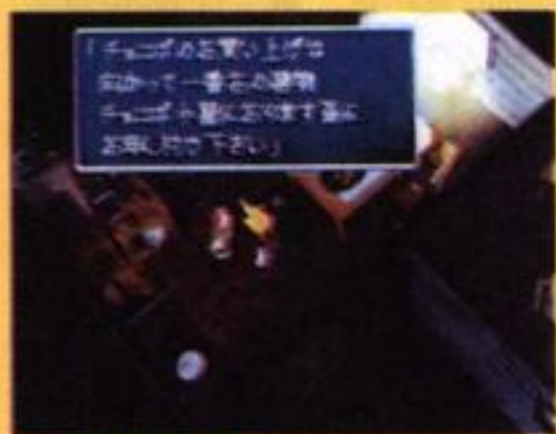
크라우드에게 그와 세피로스의 과거를 들은 일행은 다시 여행을 떠난다. 컴마을을 떠난 일행은 남동쪽으로 내려와 쵸코보 농장(チョコボ ファーム)에 도착한다. 이곳에서는 쵸코보를 기르고 판매하지만 현재는 팔고 있는 쵸코보가 없다. 이곳에서 쵸코보를 잡는 법을 배운 크라우드는 쵸코보를 타고 미스릴마인으로 향하게 되고 미스릴 마인을 건너 대륙의 남쪽으로 향하게 된다.

이 곳 이 쵸코보의 마을이다

세피로스의 전리품?

CHECK POINT

A 쵸코보의 목장은 컴마을에서 남동쪽으로 내려가면 나온다. 이곳에 가기 전에 컴마을의 무기점이나 악세사리점에서 장비를 교환하고 마테리아도 사두자

B 쵸코보 목장에서는 남동쪽에 자주 출몰하는 거대뱀 몬스터인 미드갈즈오름(ミドガルズオルム)에 대한 정보를 들을 수 있다. 이녀석은 매우 강하여 보통의 실력으론 절대 이길 수 없지만 쵸코보를 타고 빨리 달리면 도망칠 수 있다고 한다.

농장에서 정보를 듣자

쵸코보를 타면 안전

C 쵸코보를 타기 위해선 복잡한 절차가 따른다. 이것역시 농장의 사람들에게 들을 수 있으며 우선은 쵸코보부름(チョコボよせ)의 마테리아와 기잘의 야채(ギザールのやさい)가 있어야 하므로, 농장에서 사두자.

쵸코보 부르는법

1. 쵸코보를 찾자

야생쵸코보는 발자국 근처로 출현하는 때가 많다. 발자국이 있다면 쵸코보부름의 마테리아를 장비하고 그 근처를 걸어 보자. 그러다 보면 적과 함께 쵸코보가 출현한다.

발자국이 있는 곳에서

쵸코보부름의 마테리아를 장비

2. 쵸코보의 눈길을 끌자

쵸코보는 대부분 다른 적들과 함께 등장한다. 이 다른 적들은 방해가 되므로 물리치자. 또한 쵸코보에게 기잘의 야채를 던지면 그것을 먹고 있는 동안에는 도망가지 않는다.

다른 적들과 함께 쵸코보가 등장

3. 야채를 먹고 있는 동안에 주변의 적들을 물리치면 쵸코보를 잡은 것이 된다.

쵸코보를 잡았다.

D 쵸코보를 타고 남쪽으로 계속 내려오면 미스릴마인(ミスリルマイン)이 나오고 이곳의 입구에서는 신라의 타크스를 만날 수 있으며 신입인 이리나에게서 세피로스가 쥬논의 항구로 향했다는 정보를 얻게 된다.

E 미스릴마인을 건너가면 쥬논 에리어로 갈 수 있다. 이 산에는 많은 아이템이 숨겨져 있으므로 모두 찾길 바란다.

ENEMY LIST

마도슈(マドゥシュ)

특수공격의 스완프슈트는 암흑공격이 추가된다.

아크드래곤(アークドラゴン)

화염방사 공격은 엄청나게 강하다. 대신 냉기계의 공격에 약하다는 것을 알아 두자.

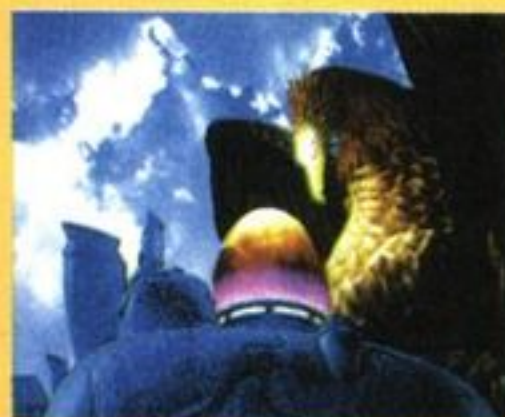
TALKING ROOM

바렛트: 네 녀석은?
루드: 내가 누군지 알겠냐?
크라우드: 1.타크스지? ☆
　　2. 흥미없는데?
루드: 알고 있다면 .. 우리들 타크스의 일을 설명하긴 어려워…
크라우드: 납치겠지?
루드: 나쁘게 말하면 그렇게 되겠지. 하지만 지금은 그것뿐만이 아냐
루드: ……
????: 선배!!
이리나: 루드선배, 말하는게 잘하지 못하니까요 무리하지 마세요!
루드: 이리나, 부탁해
이리나: 난, 타크스의 신입멤버 이리나, 레노가 당신들에게 당해서 타크스도 인력부족, 덕분에 나도 타크스가 되었지만… 뭐 어쨌든 우리들의 임무는 세피로스의 행방을 잡는 것. 그리고 당신들의 방해를 하는 것.
이리나: 앗, 거꾸로 됐잖아. 우리들의 방해가 되는게 당신들이지.
첸: 이리나 너무 많이 말했어.
이리나: 첸씨?
첸: 우리들의 임무를 녀석들에게 가르쳐 줄 필요는 없지
이리나: 죄송합니다… 첸씨
첸: 너희들에게는 다른 임무가 주어져 있을텐데?
이리나: 앗! 그랬었죠! 그렇다면 저와 루드선배는 '쥬논의 항구'로 향한 세피로스를 따라가겠습니다.
첸: …이리나, 내가 무슨말을 했는지 이해가 안 가는 모양인데.
이리나: 앗, 죄송합니다…
첸: …가라, 절대로 놓치지 말 것!
루드&이리나: 예!
루드: 레노가 말했다, 너희들에게 진 상처가 아물면 꼭 인사하겠다고 말이야. 친애하는 너희들에게 새로운 무기를 보여주겠다고
첸: 에어리스 오래간만이군, 잠시동안 너는 신라에서 자유의 몸이야. 세피로스가 나타났으니까 말야.
에어리스: 무엇을 말하고 싶은 거죠? 세피로스에게 감사하라고요?
첸: 아니… 많이 만나지 못하니까 잘 지내라고
에어리스: …당신에게 그런 말을 듣다니 신기하네요
첸: 그럼 제군들 되도록 신라에 방해가 되지 않도록 해주게나.

MISSION 3 -제멋대로인 유피를 찾아라-

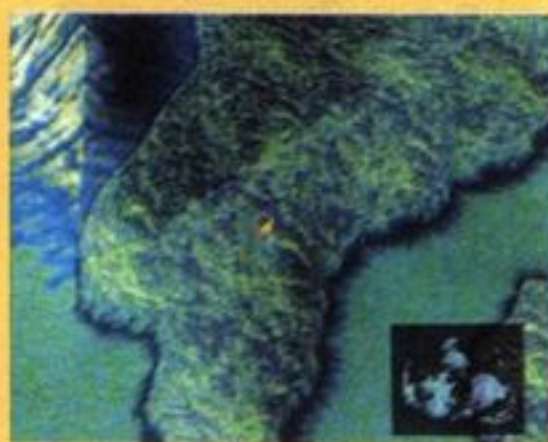
유피는 과연 어디서 동료가

PREVIEW

이번 미션은 새로운 동료가 되는 닌자소녀 유피를 찾아보고, 미스릴마인을 내려오면 갈 수 있는 마을인 콘돌포트의 시뮬레이션 배틀장을 돌아보겠다. 둘다 스토리 진행에는 크게 관련이 없지만 알아두면 좋을 것이다.

유피는 과연 어디서 동료가

CHECK POINT

A 유피는 과연 어디에 나타날까? 그녀가 나타나는 곳은 어떤 에리어의 숲지역. 출현빈도도 매우 낮기 때문에 빠뜨리고 가기 쉽상이다. 운좋게 그녀를 만난다고 해도 그녀는 일행에게 싸움을 걸어온다.

또한 싸움에 이기더라도 그대로 동료가 되어주는 것도 아니다. 하지만 말을 잘못하거나 행동을 잘못해서 도망간다 하더라도 기회는 아직 많이 남아 있으므로 걱정하지 말자.

이곳이 유피가 자주 등장한다는 숲

과연 무엇을 골라야 할까? 힌트는 21212?

B 콘돌포트의 정상에 가면 시뮬레이션 게임을 해볼 수 있다. 이 게임은 플레이어가 지휘관이 되어 신라군의 맹공을 막는 것이다. 게임에 들어가면 소지금을 사용하여 군대를 만들어야 한다. 그러므로 적어도 3000길 이상의 돈이 있어야 할 것이다.

돈을 주고 용병을 고용하자

적장과는 플레이어가 직접 싸워야 할 때도 있다

MISSION 4 -새로운 대륙으로-

PREVIEW

쥬논 에리어에 도착한 크라우드는 이리나의 말에 따라 세피로스를 찾기 위해 항구도시 쥬논으로 향한다. 쥬논은 대륙의 서쪽 끝에 있으며 하부마을인 언더쥬논을 거쳐서 가야 한다. 언더쥬논에서 프리실라를 구해준 일행은 그녀에게 쥬논으로 침입하는 법을 배우게 되어 쥬논으로 잠입하게 된다. 쥬논에 잠입한 크라우드는 병사 지원생으로 오인되어 루파스의 환영식에 참가하게 된다. 그후 크라우드일행은 배를 타고 새로운 대륙으로 건너가게 된다.

이곳이 언더쥬논

철골을 타고 쥬논에

잠입하는 크라우드 비공정의 위용

새로운 대륙으로 떠나는 크라우드 일행

CHECK POINT

A 마을에 도착하면 우선 정보와 아이템을 모으자. 아직은 이곳에서 쥬논에 갈 수 없다는 것을 알 수 있다.

B 마을 남쪽의 해안에 가면 프리실라라는 소녀가 돌고래를 만나는 것을 보게 된다. 잠시후 바닷가에서 보톰스웰이라는 보스급 캐릭터가 돌고래와 프리실라를 습격하게 되고 크라우드 일행은 몬스터와 싸우게 된다.

바닷가에서 습격해 오는 보톰스웰

C 보톰스웰을 물리친 후 프리실라가 기절한 것을 알게 되는데 이때는 인공호흡을 해서 그녀를 깨워야 한다. 인공호흡법은 ㅁ버튼을 한 번 누르면 호흡을 시작하고, ㅁ를 두 번 누르면 들이마신 숨을 프리실라에게 불어주는 방법이다.

웬 인공호흡?

D 프리실라를 구해준 후 그녀의 집에 가보면 하루밤을 지내게 해주는데, 크라우드는 그날밤 또다시 이상한 목소리를 듣게 된다. 그후 잠을 깨면 밖에서 이상한 음악소리가 들리는 것을 알 수 있다.

E 다시 해변에 가보면 프리실라가 돌고래를 조정할 수 있는 호루라기를 준다. 이것을 이용하여 돌고래에 탄 후 쥬논으로 가는 철골을 타고 그곳에 잠입한다.

돌고래의 조작법을 익히자

F 쥬논에 잠입한 후 기지내에 들어오면 신입 병사로 오인받게 된다. 이것을 이용하여 신라병사의 옷을 입고 신라병사로 위장하면 배에 탈 수 있을 것이다.

신라병사의 옷을 입자

G 옷을 입은 후에는 퍼레이드에서 사용할 기술(?)들을 배우게 되는데 이것은 잘 배워두어야 한다. 이후에 퍼레이드가 시작되면 전에 배웠던대로 대열을 맞추어 걸어가고 구호나 몸동작도 맞추어야만 TV시청률이 올라간다. 제대로 하지 않으면 하이데커에게 두들겨 맞는 수가 있다.

병사들에게 제대로 배워두지 않으면 후회한다

제대로 따라가서 시청률을 높이자

H 루파스가 비공정에 오른 다음에는 또 다른 구호를 배우게 되는데 이것 역시 잘 알아 두자. 마지막 부분에 루파스를 보내게 될 때에도 이 구호들을 따라해야 하는데 높은 호감을 받으면 아이템을 받을 수 있다

이것 역시 어려운 구호들

제대로 따라해서 호감도를 높이자

I 쥬논 내부 역시 돌아다닐 수가 있는데 여러가지 마테리아와 방어구 등을 팔고 있으므로 필요한 것은 구비해 두자.

J 배 안에서 돌아다닐 수 있게 되면 우선 아이템상자를 모두 찾은 후 선원으로 변장한 나머지 일행들을 찾아 보자. 바렛트를 찾으면 이벤트가 발생한다.

바렛트와 루파스를 관찰하자

K 루파스가 사라진 뒤 일행은 모두 모이게 되고 다시 파티를 구성하게 된다. 그 후 배의 아래쪽으로 계속 내려가면 세피로스를 만나게 되지만 결국 그것은 세피로스가 아닌 마물 제노바·BIRTH였다.

BOSS

보톰스웰(ボトムスウエル)

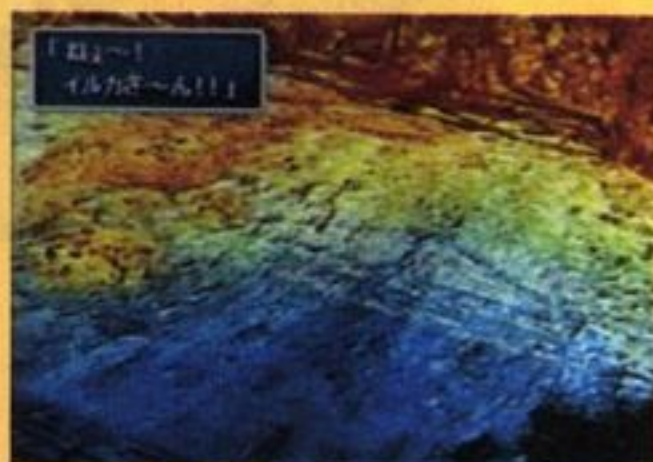
하늘에서 등장하는 이 녀석은 바람의 마법에 약하다. 공격법 역시 간단하며 가끔씩 테일어택이나 빅웨이브를 사용해 온다. 빅웨이브는 전체공격이므로 주의하자.

특기인 테일어택

제노바·BIRTH(ジェノバ·BIRTH)

이번 미션의 최종 보스. 꽤 많은 HP를 가지고 있다. 한명을 빔으로 공격하지만 때론 전체공격인 테일레이저와 한명에게 2배의 데미지를 주는 더블레이저를 사용한다. 리미트기를 중심으로 싸우면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

테일 레이저

TALKING ROOM

????: 저기 돌고래님!
????: 나의 이름은 프~리~실~라. 프~리~실~라 자 말해봐요. 앗, 당신들은 누구세요? 설마 신라의 사람?
에어리스: 틀려요 우리들은 신라와 관계없어요
크라우드: …그렇게 되었단 말이지
프리실라: 신용할 수 없어요. 나가주세요
크라우드: 큰일났군…
바렛트: 저것을 봐
프리실라: 돌고래님이 위험해
크라우드: 자 구해주자고
????: 그러고보니
크라우드: 또 너냐? 넌 누구냐?
????: …곧 알게 돼. …그것보다 5년전
크라우드: 5년전… 니블헤임?
????: 그때… 니블산에 갔을 때 티파가 가이드였지?
크라우드: 아아 놀랐었지
????; 하지만 그외에 티파는 어디에 있었을까?
크라우드: 글쎄?
????: 힘들게 오랜만에 만날 수 있는 찬스였는데 말야.
크라우드: …그렇군
????: 어째서 둘만이 만나지 않았을까?
크라우드: 기억나지 않아. 확실하게는.
????: 그럼 티파에게 물어보지?
크라우드: 아아.
????: 자아 일어나!
????: 일어나요 크라우드
크라우드: 티파. 나와 세피로스와 니블헤임에 갔었을 때 티파는 어디에 있었지?
티파: …만났잖아요
크라우드: 그다음 에
말이야
티파: 음 5년전이라 잘 기억나지 않는데. 그것보다. 저기 밖의 상태가 이상해요 빨리 와봐요 크라우드
크라우드: 세피로스인가? 틀려 세피로스가 아냐!
????: 긴잠을 깨어나… 시간이 되었다.
에어리스: 봐 크라우드!
크라우드: 세피로스 살아있었군!
세피로스: …누구냐
크라우드: 나를 잊었단 말이냐? 나야 크라우드!
세피로스: 크라우드
크라우드: 세피로스! 무얼 생각하고 있어? 무엇을 할꺼지?
세피로스: 시간이… 되었다
크라우드: 무엇을 이야기하고 있는거야? 좀더!
바렛트: 이녀석 그게 아니었나 본데?
크라우드: 제노바야. 제노바의 팔이야!
에어리스: 제노바. 이런 것과 함께?
크라우드: 역시 세피로스였어
바렛트: 시간이 되었다고 말하던데
크라우드: 시간이 되었다?
에어리스: 음 모르겠어! 크라우드 좀 정리해 줄래?
크라우드: 1. 해보지 ☆
2. 쓸데없어!
크라우드: 해볼테니까 도중에 말을 걸고 넘어지지나 말아줘. 세피로스는 이 별의 지배자가 되기 위해 약속의 땅을 향한다고 했었지. 그런 세피로스는 5년전에 모습을 감췄어. 그리고 지금 나타나 프레지던트를 죽였어. 우리들은 방금 바로 세피로스를 봤고, 그는 제노바를 가지고 다니고 있어. …이것으로 알 수 있어. 그는 제노바와 함께 약속의 땅으로 가려한다는 것을.

ATTACK NO.3 - 과거를 찾아 -

주요 루트　코스타・델・솔(コスタ・デル・ソル) → 코렐산(コレル山) → 골드소서(ゴールドソーサー) → 코렐프리즌(コレルプリズン) → 공가가(ゴンガガ) → 코스모캐니언(コスモキャニオン) → 기족의 동굴(ギ族の洞窟) → 니블헤임(ニブルヘイム) → 니블산(ニブル山) → 로켓트촌(ロケット村)

마황도시 미드갈(ミードガル). 이곳은 신라컴퍼니의 지배하에 있는 고도문명 도시이다. 중앙의 신라빌딩을 중심으로 8개의 에리어로 나눠어져 있기 때문에 피자처럼 보인다. 각 에리어에는 마황을 뽑아내는 마황로가 자리잡고 있으며 어딘가의 에리어에는 반 신라조직인 아바란치(アバランチ)가 있다고 한다. 게임의 초반은 이 미드갈에서 진행된다.

MISSION 1 - 바렛트의 기억 -

PREVIEW

코스타·델·솔 항에 도착한 일행은 약간의 휴식을 취한 뒤 남쪽에 있는 코렐 산으로 향한다. 코렐산의 정상에는 거대 마황로가 있으며 이 산을 넘으면 광산 마을인 북코렐 마을이 나타난다. 바렛트의 고향이기도 한 코렐산은 열차갱로로 되어있는 곳이 많다. 코렐 마을에 도착하면 마을사람들의 미움을 받게 된다. 그것은 바렛트때문에 마을이 폐허가 되어버렸기 때문. 이곳에서 일행은 로프웨이를 타고 골드소서로 향한다.

골드소서는 수많은 위락시설이 있는곳. 대신 입장료를 3000 내야 한다. 이곳에서 케토・시라는 고양이를 동료로 한 크라우드는 투기장의 앞에서 쓰러져있는 병사들을 발견하고 그 안으로 들어가게 되지만 적들의 함정에 빠져 코렐프리즌이라는 감옥으로 보내지게 된다.

이곳이 코렐산의입구

1.새로운 대륙에 도착
2.로프웨이를 타고 골드소서로
3.이곳이 위락의 마을 골드소서

CHECK POINT

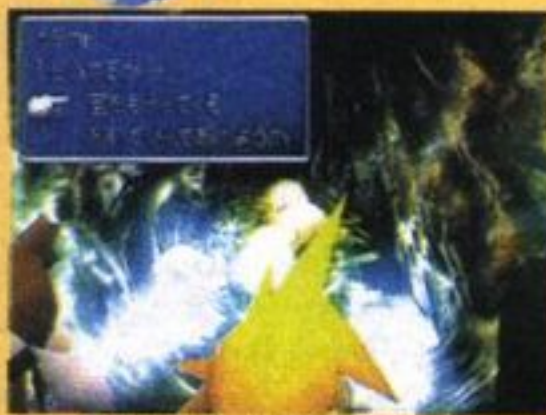
A 코스타·델·솔에 도착하면 우선 마을을 돌아다니면서 쇼핑부터 하자. 그후 정보를 모으고 서쪽의 코렐산으로 향하자. 이 마을에서는 윈드서핑도 즐길 수 있다.

B 코렐산의 마황로 부근을 지나면 제트코스터의 선로처럼 되어있는 곳이 나오는데 이곳에서는 선로가 부서져 자꾸 아래로 떨어지게 된다. 이런 때에는 십자키의 좌나 우를 누르면서 ○버튼을 연타하면 위로 올라갈 수 있다. 올라가는 도중에는 희귀한 아이템을 얻을 수도 있으므로 아이템에 신경쓰자.

○버튼을 연타?

C 선로를 지나면 위아래로 다리가 나오는데 이 다리의 제어실을 찾다 보면 파티에 없는 여성캐릭터가 크라우드를 응원해 준다.

응원하는 에어리스

D 이곳에서는 두가지 선택을 하게 되는데 보물을 가져간다고 하면 어미새와 싸워야 하지만 피닉스의 날개를 얻을 수 있다.

새끼를 지키려는 어미새와 싸우는 이벤트 발생

E 코렐의 마을에서는 정보를 모으고 아이템을 구입한 후에 남서쪽의 출구로 나가자. 그곳에는 로프웨이의 승강장이 있다.

이곳에서 골드소서로

F 골드 소서에 도착한 후 많은 게임장 중에서 원더스퀘어에 가면 점장이 케토시가 나오고 그는 멋대로 일행에 합류한다.

케토시가 동료로

G 케토시를 동료로 모았다면 배틀스퀘어로 가보자. 그러면 이벤트가 발생되어 모든 일행은 감옥인 코렐프리즌으로 보내지게 되다.

앗! 이벤트 발생?

ENEMY LIST

바그너드라나(バグナドラナ)

독공격을 사용하며 딱딱한 뿔로 공격해 온다.

봄(ボム)

공격하면 할수록 거대해지는 몬스터. 마지막에는 자폭한다.

사챠크라운(サーチャクラウン)

작은 새임에도 불가하고 레이저등의 강력한 공격을 사용한다.

코카트리스(コカトリス)

상대를 석화시킬 수 있는 능력을 가지고 있다.

TALKING ROOM

????: 네, 네녀석은? 어이~! 녀석이 돌아왔다. 칫. 또 바렛트님과 만날 줄은 꿈에도 생각하지 못했는데? 저쪽에 있는 녀석들은 네놈의 부하들이냐? 흥! 불쌍하게도. 바렛트라는 사신과 함께라니… 어떤 녀석들을 데리고 돌아온거지? 한 번 보시지! 네 녀석 때문에 북코렐은 폐허의 마을이 되어버렸다. 자신이 했던 일을 기억하지 못하나보지?

바렛트: 미, 미안.

????: 흥 재미없군.

바렛트: 들었겠지? 나 때문에 이마을은 이렇게 되어버렸어.

에어리스: 바렛트… 어떻게 된거에요?

바렛트: 미안하군.

크라우드: 무슨일이 있었던거지?

바렛트: 이 근처에는 나의 고향이 있었다.

레드서틴: 있었다. 라니?

바렛트: 지금은 더 이상 없어. 사막 아래에 묻혀버린것 같아.

에어리스: 그래서 아까 그 사람들이 그렇게 대하는 건가요?

바렛트: 내 잘못이니까 말야.

촌장: 어떻게 하지? 반대하는 것은 다인뿐인거 같은데…

다인: 나는 절대 반대야. 코렐의 탄광을 버리다니. 말도안되는 소리야! 코렐의 탄광은 우리들의 아버지, 할아버지 때부터 대대로 목숨을 걸고 지켜온 곳이다. 그런데 우리들의 시대에 와서 버리다니. 말도안되는 거지.

바렛트: 그래도 다인. 지금은 석탄따윈 아무도 쓰지 않는다고.

스칼렛: 그래요. 시대는 마황에너지. 괜찮아요 다인씨. 마황로 완성의 모든 것은 저희 신라컴퍼니가 담당할테니까.

바렛트: 다인. 난 말야. 더이상 아내인 미나를 힘들게 살도록 하고싶지 않아.

다인: 그런건 나도 마찬가지야! 하지만 난 탄광을 버리는 짓따윈 할 수 없어

촌장: 다인… 알아주게나

바렛트: 이렇게 해서 코렐 마황로는 건설되고… 완공되었지. 우리들은 풍족한 생활을 하게되었어. 하지만 나와 다인이 잠시 마을을 떠난 사이 신라군이 마을을 날려버렸지. 많은 마을사람도… 나의 가족도… 모두 함께…

크라우드: 응? 죽어있어…

에어리스: 어째서… 크라우드! 어디가는거에요?

크라우드: 세피로스가 한짓인가? 이건… 달라… 총에 당한건데? 세피로스는 총따윈 쓰지 않아.

????: 으으

크라우드: 어이! 무슨일이 있었던 거야?

피해자: 한쪽팔이… 총인 남자…

에어리스: 설마?

????: 거기까지다. 가만히 있어!

디오: 네녀석이 한짓이냐?

크라우드: 틀려. 우리들은…

디오: 내가 보고있는 것이 잘못되었단 말이냐?

케토시: 앗 도망가자!

크라우드: 어, 어이!

디오: 잡아라! 여기까지다!

크라우드: 기다려! 말을 좀

케토시: 크라우드씨…

MISSION 2 - 다인, 그리고 바렛트 -

PREVIEW

디오의 오해에 의해 일행은 사막 속의 감옥 코렐프리즌으로 오게 된다. 그리고 그곳에서 만나게 되는 것은 바렛트. 과연 바렛트가 투기장의 사람을 죽인 것인가… 그를 계속해서 따라가게 되면 바렛트와 다인의 일을 더욱더 자세히 듣게 된다. 그후 크라우드는 그를 설득하여 함께 다인을 만나게 되지만, 다인은 이미 다른사람이 되어버려 바렛트에게 쓰러지고 만다. 그후 일행은 이 감옥을 탈출하는 방법을 찾아내어 빠져나오게 된다.

1.불타는 코렐마을
2.바렛트의 손은 이때…
3.결국 다인은 자신의 몸을 던지고…

CHECK POINT

A 마을에 도착하면 우선 바렛트를 따라가자. 그를 따라가면 이벤트가 발생해서 그의 과거를 들을 수 있다.

B 사막에는 절대 들어가지 말자. 들어가면 하루종일 헤메다가 운이 좋아야 빠져나올 수 있다. 사막을 빠져나오는 방법은 가끔씩 지나가는 초코보마차를 만나야 한다.

이것이 초코보 마차

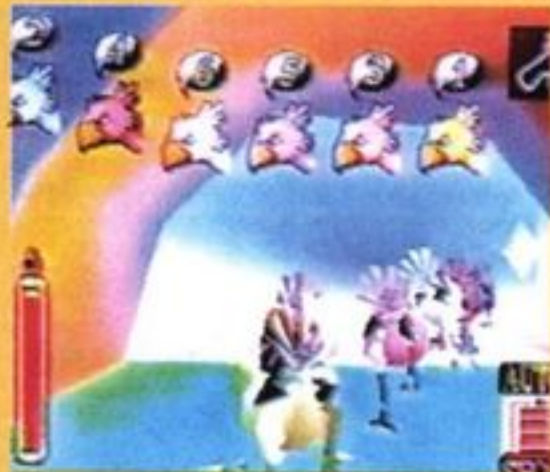
C 바렛트와 이야기가 끝났다면 다인을 만나러 가야 한다. 다인의 아지트는 사막으로 이어지는 곳에서 갈 수 있다.

D 다인을 쓰러트린 후에는 코츠(コーツ)에게 가서 이야기를 걸자. 그러면 그는 초코보레이스에서 일등을 해야 지상으로 올라갈 수 있다고 말해준다.

이 녀석에게 말을 걸면 레이스에 참가하게 된다

TALKING ROOM

크라우드: 이곳은?
케토시: 사막의 감옥 코렐프리즌이군…
크라우드: 사막의 감옥?
케토시: 그래. 사막의 흐름에 가두어진 자연의 감옥이지. 하지만 분명이 무언가 특례가 있었던 것 같은데…
에어리스: 앗. 바렛트!
크라우드: 바렛트… 설마 당신 정말로…
바렛트: 오지마! 이건 내가 끝내지 않으면 안될 일이야. 날 놔줘!
케토시: 휴~ 저사람도 모두들의 아는 사람? 왠지 위험해 보이는 사람인데~
에어리스: 크라우드 어쩌죠? 바렛트가 보통때완 달라요
바렛트: 오지말라고 했을텐데? 너희들을 끌어들이고 싶지 않았어…
에어리스: 아 그게 크라우드의 말. "위험에 끌어들일 수는 없지"였니? 뭐였니?
티파: 그래그래. 그리고 우린 벌써 완전히 말려들었는데 뭐. 위에서 바렛트를 보고 놀라서 쫓아온 것이니까. 자 바렛트 확실하게 설명해 봐요.
바렛트: 너희들…
레드서틴: 투기장의 일은 한쪽팔이 총인 사람의 짓이라고 하던데… 당신인가?
바렛트: 한명 더 있다. 한쪽팔이 총인 남자. 벌써 4년전의 일이지…
바렛트: 그날은. 건설중인 마황로를 보고돌아오는 중이였다.
????: 바렛트, 다인 큰일이야. 신라놈들이 마을을!
바렛트: 뭐라고? 어떻게 된거야!
다인: 어이 바렛트. 아직 끝난게 아니야! 모두가 기다리고 있어. 우리들의 마을로 돌아가자고!
????: 바렛트! 다인! 마을을 부탁해
바렛트: 칫 아저씨!
다인: 어이 바렛트. 빨리!
스칼렛: 키아아아아아아!
바렛트: 시끄러
스칼렛: 쓸데없는 총은 아무리 쏴도 소용없어! 자 멀리서 염호해!
다인: 위험해!
바렛트: 다인 놓치면 안돼! 좋아. 마을로 돌아가는 거야!
다인: 떨어질 순 없지. 우리들의 마을로 돌아가는 거야… 모두가 기다리고 있는… 엘레노어가… 마린이… 우리들을 기다리고…
바렛트: 나의 오른팔은 이미 쓸모없게 되어버렸지 … 조금은 고민했었지만. 난 그대로 내 오른팔을 총으로 바꾸었다. 나에게서 모든 것을 빼앗아간 신라에게 복수하기 위한 새로운 오른팔. 그때의 의사에게 들었지. 나와같은 수술을 한남자가 한명 더 있다는 것을… 하지만 그녀석은 왼팔이 총으로 되어 있어!
크라우드: …
에어리스: 하지만…그렇다면 다인도 당신과 같지 않을까요?
티파: 그래요. 신라에게 속은것이니까. 반드시 함께 싸워줄거예요
바렛트: …몰라, 모르겠지만 난 왠지 다인에게 사과하지 않으면 안될 것 같다. 그러니까, 혼자서 가게 해줘
크라우드: 마음대로해! 라고 말하고 싶지만 그렇게는 안돼!
에어리스: 바렛트! 여기서 끝나는 것이 아녜요. 별을 구해야지요?
바렛트: 티파. 이젠 알겠지? 별을 구한다고 말은 하지만. 나는 신라에 복수하고 싶을 뿐이야. 내 기분대로 하고 싶을 뿐이라고.
티파: …괜찮아요. 저랑 닮았네요 뭐
에어리스: 그러는편이 더 쉬워요. 바렛트씨 답고.
크라우드: 이봐 말야, 바렛트 자 어서 나와 함께–
다인: 그리운 목소리다. 잊으려해도 잊혀지지 않는 목소리
바렛트: 언젠간 만날 수 있을꺼라고 믿고 있었다… 나와 같은 수술을 받아 어디선가 살아있다고… 들어줘 다인. 나에게…
다인: 소리가… 들려온다.
바렛트: …
다인: 들려온다구, 엘레노어의 목소리가. 부탁하니까… 바렛트를 부러워하지 말라고. 그래서, 너를 쫓는 것을 그만두려 했어…
바렛트: …나의 바보같음은 알고 있어. 용서해달라고도 하지 않아. 하지만 이런 곳에서 무엇을 하고 있는거지? 왜 쓸데없이 사람을 죽이는거야?
다인: 왜?? 이유를 듣고싶어? 그렇게 한다고 죽은 사람이 납득할까? 신라의 변명을 듣는다면 코렐의 사람들은 이해해 줄까? 이유는 어떻든 상관 없어! 받는 것은 총탄과 폐허. 남은 것은 절망과 무의 세계. 그것뿐이야
바렛트: …
다인: 그래도 듣고 싶어? 그렇다면 들려주지. 난말야. 부숴버리고 싶어. 이 마을의 인간을. 이마을의 모든 것을. 이 세계의 모든 것을! 이 세계엔 더 이상 아무도 없어. 마린도 엘레노어도…
바렛트: 마린은… 마린은 살아있어
다인: …?
바렛트: 그후 나는 마을로 돌아갔어. 더 이상 도망갈 수 없다고… 라고 생각하면서
바렛트: 그래서 적어도, 마지막은 마나의 옆에서 지내고 싶었어. 거기서 너의 아이… 마린을 발견했어
다인: …
바렛트: 마린은 미드갈에 있어. 같이 만나러 가자고. 응?
다인: 그렇군… 살아있었군… 알았어 바렛트. 역시 너와는 싸우지 않으면 안되겠어
바렛트: 뭐라고?
다인: 엘레노어가 홀로 외로워 하고 있어. 마린을 데려가지 않으면 안되지.
바렛트: 다인 제정신이야?
다인: 마린역시 엄마를 만나고 싶어할걸?
바렛트: 그만해 다인! 나는 여기서 죽을수 없단말이다!
다인: 그래? 나는 그날부터 목숨을 버리고 살아.
바렛트: 그만해! 네녀석과는 싸우고 싶지 않아!
크라우드: 바렛트!
바렛트: 크라우드, 끼어들지마. 이건 나의 문제야!

E 초코보 레이스에서의 일등은 그리 어렵지 않다. 왼쪽에 있는 체력메터를 주의하면서 페이스를 유지해가면 일등을 할 수 있을 것이다.

왼쪽의 메터를 주의하자

F 초코보 레이스에서 우승하면 사막이나, 강을 건널 수 있는 '버기(バギ)'를 얻을 수 있게 된다. 그리고 에스트에게 세피로스가 공가가로 향했다는 이야기를 듣게 된다.

이것을 타면 행동범위가 늘어난다

ENEMY LIST

랜드웜(ランドワーム)

사막에 살고 있는 거대한 벌레. 체력도 높지만 여러 가지 전체공격을 사용해 온다.

투사이드(トゥーサイド)

이름대로 양면성을 가진 적 캐릭터. 공격받을 때의 얼굴에 따라 공격법이 달라진다.

BOSS

다인(ダイン)

바렛트의 옛친구인 다인과의 운명의 결전. 이곳에서는 바렛트 혼자 싸우게 된다.

둘다 비슷한 능력을 가지고 있이지만 바렛트에게는 믿음직한 아이템들이 있으므로 그리 걱정하지 않아도 된다. 싸움에 들어가기 전에 마테리아를 장비해 두자.

MISSION 3 - 정글에 잠든 마황로 -

PREVIEW

감옥을 빠져나오게 된 크라우드는 세피로스가 있다는 공가가로 향하게 된다. 이곳은 골드소서에서 남쪽으로 강을 건너가면 도착할 수 있다. 정글을 지나서 갈 수 있는 공가가에서는 에어리스의 옛 남자친구의 이야기를 듣게 되고, 정글 속의 구식 마황로에서는 스칼렛의 새로운 계획을 듣게 된다. 과연 스칼렛의 궁극의 병기는 무엇일까?

CHECK POINT

A 공가가로 향하자. 공가가는 바기를 타고 남쪽의 강을 건너야 한다. 마을로 가기 위해서는 정글을 빠져나가야 한다.

B 정글에서는 타크스와 만나게 된다. 그들에게서 스파이의 존재를 듣게 되고 루드, 레노와는 전투도 해야 한다.

또다시 만나게된 타크스

C 공가가에서는 에어리스의 친구인 잭스의 이야기를 들을 수 있다.

D 정글은 몇갈래의 길로 갈라져 있다. 크게 봐서 왼쪽이 공가가 마을이고 오른쪽이 마황로가 있는 곳이다.

이곳에서

E 구식 마황로에 가면 스칼렛과 첸의 대화를 들을 수 있다. 이에 의하면 스칼렛은 엄청난 무기를 만들기 위해 마황로를 찾아다니는 것 같다.

이곳에서

ENEMY LIST

터치미(タッチミー)

개구리의 모습을 한 몬스터. 개구리의 노래로 우리편을 개구리로 만들어 버린다.

인섹트키마이라(インセクトキマイラ)

목을 세개 가진 몬스터. 강력실로 우리편의 움직임을 멈춰버린다.

헤비탱크(ヘビータンク)

마황로 근처에서 출몰하는 기계수. 일격의 공격력도 높지만 전체공격도 해온다

BOSS

루드 & 레노(ルッ&レノ)

정글을 지키고 있던 루드와 레노. 루드는 주로 회복마법을 사용하며 레노는 총공격을 여러가지 사용한다. 레노를 먼저 물리친 후에 루드를 상대하자.

크라우드 일행의 앞을 막아선 루드와 레노

TALKING ROOM

할아버지: 여행자인가? 아 그 눈은 솔저의 눈

할머니: 그래. 당신 우리 아들을 모르나요?

할아버지: 잭스라는 이름인데.

할머니: 이런 시골에선 살기 싫다면서 사라진지 벌써 10년

할아버지: 솔저가 되겠다면서 마을을 뛰쳐나갔지. 당신 몰라요? 솔저 잭스

크라우드: 흐음 모르겠는데?

에어리스: 잭스…

할아버지: 아가씨 알고 있어요?

할머니: 그러고보니 6, 7년전 여자친구가 생겼다고 편지가 왔었는데, 그게 아가씬가?

에어리스: 그런!

크라우드: 에어리스

에어리스: …이 마을에 잭스의 집이 있었다고는 생각도 못했어요.

크라우드: 알고 있나?

에어리스: 처음으로 좋아했었다는 사람.

크라우드: …

에어리스: 잭스… 솔저 일급 클래스. 크라우드와 같이.

크라우드: 일급 클래스의 솔저는 몇명 없을텐데. 잘 모르겠는걸?

에어리스: 예전의 일인걸요 뭐. 그리고 행방불명 되었어요

크라우드: 행방불명?

에어리스: 5년전이던가? 일을 나간 후… 여자들을 좋아했던 남자였으니까요. 어디선가 알고있던 여자아이와 함께 지내겠죠 뭐.

크라우드 1. 그거 참 걱정이군 ☆

2. (질투하고 있었다…)

에어리스: 괜찮아요. 하지만 양친에겐 연락정도하면 좋을텐데…

에어리스: 가요. 크라우드

스칼렛: 흥 여긴 안돼요. 초라한 마황로에서는 초라한 마테리아만 나오죠. 이곳의 마황로는 실격이네요. 제가 찾고 있는 것은 big하고 large하고 huge한 마테리아에요. 당신 아는곳 없나요?

첸: …모르겠습니다. 바로 찾아보죠.

스칼렛: 부탁해요 그것만 있다면 궁극의 병기가 만들어질꺼에요.

첸: 그건 기대되는군요

스칼렛: 호조가 없어지는 바람에 나의 병기개발부의 예산이 엄청 늘어났어요.

첸: 부럽군요.

스칼렛: 하지만 애써서 완벽한 병기를 만들면 왜 그 멍청한 하이데커에게 쓰게 하는지… 앗 죄송해요. 하이데커는 당신의 상관이였죠

첸: …

스칼렛: 가요

크라우드: big하고 large하고 huge한 마테리아? 궁극의 무기? 완벽한 병기? 무슨계획을 꾸미고 있는거야?

MISSION 4 - 전사 세토의 전설 -

별들의 근원에 대한 설명

석상이 되어버린 전사 세토의 모습

PREVIEW

공가가의 마황로를 조사해 본 일행은 코스모 캐니언으로 향한다. 코스모 캐니언은 세계적으로도 유명한 학자들이 모이는 마을. 특히 별에 관한 연구가 유명하며 이것을 '성명학'이라고 불렀다. 그외에도 이곳엔 레드서틴이 할아버지라고 부르는 성명학의 일인자 부겐하겐이 있다. 부겐하겐에게서 별의 생명에 대해 듣게 된 일행은 그와 함께 반년전 코스모 캐니언을 습격했다고 하는 기족들의 동굴로 가게 된다. 이 동굴의 마지막에서는 기족과 끝까지 싸웠던 용사이며 레드서틴의 아버지인 세토의 상이 있다.

CHECK POINT

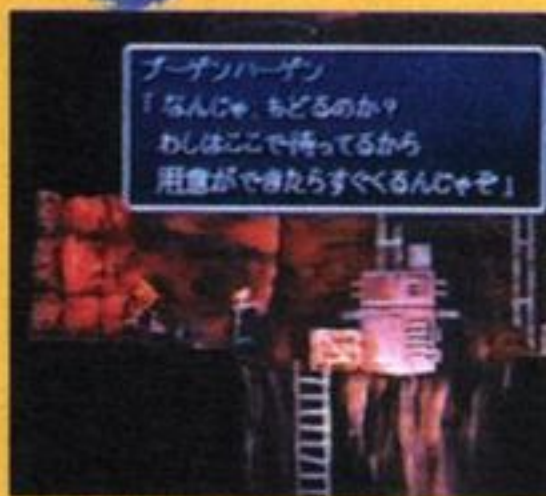
A 코스모 캐니언은 공가가의 서북쪽에 있다. 이곳은 산속에 자리잡고 있으므로 찾기가 쉽지 않을 것이다. 또한 마을 역시 매우 복잡한 구조로 되어 있으므로 자세히 돌아다녀 보자.

B 마을에 도착하면 사람들과 이야기 해 본 후 부겐하겐의 연구실을 찾자. 그곳에 가면 별의 생명과 마황에너지에 대한 강의를 들을 수 있다.

오랜만에 부겐하겐을 만나게 된 레드서틴

C 부겐하겐에게 강의를 들은 후에는 동료들이 있는 곳에 가서 그들과 대화를 나누자. 그러다 보면 부겐하겐이 나타나 어디론가 가야한다고 하는데, 이곳에서는 레드서틴을 꼭 포함시키게 된다.

작전회의?

E 기족의 동굴로 가기 위해서는 무용의 문앞으로 가야 한다. 무용의 문은 무기점에서 갈 수 있다.

이곳이 기족의 동굴의 입구

F 기족의 동굴에는 바위사이로 들어가서 돌을 누르는 곳이 많은데 정해진 곳이 아닌 곳을 누르면 적이 나온다. 제대로 눌러야 다음 동굴로 진행할 수 있다.

G 동굴에는 거미줄이 쳐져 있는 곳이 있는데 이곳에 가면 적과 싸우게 된다. 꽤 어렵지만 이긴 후에 진행하면 아이템을 얻을 수 있다.

ENEMY LIST

기족의 망령(ギ族の亡霊)

공격력은 낮지만, 60초의 후에 전투불능이 되는 죽음의 선고를 사용한다.

니즈헥(ニーズヘック)

독이나 마비 상태가 되는 공격을 해온다. 스테이터스 이상 상태를 막는 방어구를 장비하자

스팅거(スティンガー)

일격에 전사해 버릴 정도의 흉자베기 등을 사용한다. 빨리 없애자.

BOSS

기・나타타크(ギ・ナタタク)

소울 파이어를 2개씩 끌고다니면서 우리의 HP나 MP를 흡수해 온다. 상태 이상공격은 사용하지 않으므로 그리 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다. 본체를 직접 노리도록 하자.

TALKING ROOM

에어리스: 아름다워… 정말 우주같아. 안그래? 크라우드?

부겐하겐: 허허 그렇지? 여긴 내 자랑의 실험실이지. 이 우주의 모든 움직임이 입체홀로 그래픽 시스템으로 구성되어 있지.

에어리스: 앗 유성. 와 아름다워

부겐하겐: 호호호. 그렇지? 놀랍지? 그럼 슬슬 본편으로 들어가 볼까? 인간은 언젠가 죽게되지. 죽으면 어떻게 될까? 신체는 흐트러져, 별로 돌아가지. 이것은 잘 알려져 있지. 그럼 의식이나 정신은 어떻게 될까? 사실은 정신도 별로 돌아가지. 인간뿐이 아니야. 이 별, 아니 우주에 살아있는 것은 모두 동일하지. 별로 돌아간 정신은 모이고 흩어지지. 이것이 '라이프스트림' 즉 별에 흐르는 정신 에너지와 같은 것이지. '정신에너지'

이 말을 잊어서는 안돼. 새로운 생명… 어린애는 정신 에너지의 축복을 받고 태어나지. 그리고 시간이 돌아와 죽고 다시 별로 돌아가게 되는거지. 물론 몇가지는 예외가 있지만 이것이 우주의 기본. 여러가지 이야기 하고 말았는데, 우선 이것을 보게나.

"정신에너지 덕분에 나무나, 새나 인간… 아니 살아있는 것 뿐만이 아니야. 별이 별로써 존재하기 위해선 정신에너지가 필요하다. 그 정신에너지가 없어진다면 어떻게 될까?"

부겐하겐: 이것이 성명학의 기본이야.

크라우드: 정신에너지를 잃으면 별은 멸망한다…

부겐하겐: 호호호 정신에너지는 자연의 흐름 속에 있어야만 하는 것이지. 마음대로 뽑아서 가공된 것은 본래의 역할을 하지 못해.

크라우드: 마황에너지를 말하는 것인가?

부겐하겐: 마황로로 뽑아져서 점점 줄어만 가는 정신 에너지. 마황로에 의해 고도로 압축된 정신에너지. 마황에너지로 이름지어져 사용되고 있는 것은 모두 별의 생명이야. 곧 이 별의 에너지가 계속 사용되고 있다는 것이지.

레드서틴: 이곳은?

부겐하겐: …그 전사는 홀로 이곳에서 기족과 싸웠다. 기족이 코스모 캐니언으로 침입하지 못하도록. 그리고 자신은 마을로 다신 돌아가려 하지 않았다. 잘 봐 나나키. 너의 아버지 전사 세토의 모습을

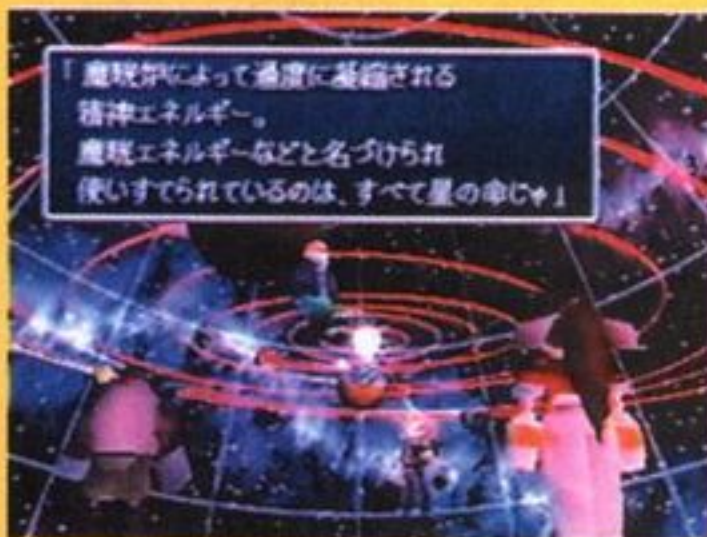
레드서틴: …저것이 세토…

부겐하겐: 세토는 저곳에서 기족과 싸웠다. 이 계곡을 지키기 위하여. 기족의 독화살로 돌이 되면서도… 기족이 모두 도망가버린 후에도… 세토는 이곳을 지켜왔다. 언제까지나 그렇게 지켜나갈 것이다. 아무리, 도망친 비겁자로 오해받을 지라도. 혼자서 명예를 걸고 코스모캐니언을 지켜나간 것이다. 그것의 너의 아버지인 세토이다.

레드서틴: 저것이… 저것이 세토? 어머니는 이 일을?

부겐하겐: 호호호 알고 있었지. 둘은 그때 나에게 이 동굴을 봉인해 달라고 했다. 이런 동굴따윈 잊어버리라고 말하면서 말야.

레드서틴: …

부겐하겐: 크라우드. 둘만 있게 해주지 않겠나?

MISSION 5 - 악몽의 신라저택

PREVIEW

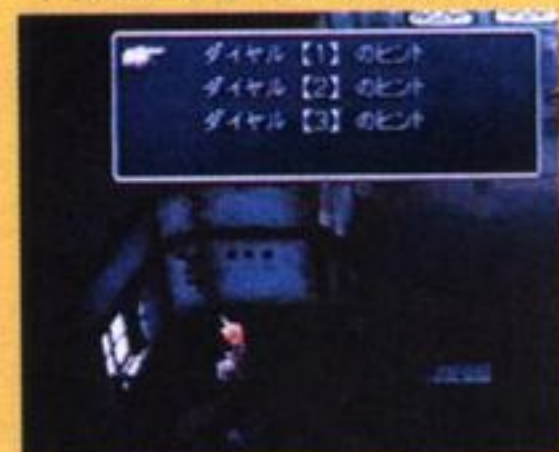
코스모 캐니언에서 세토의 진실을 알게 된 레드 서틴은 다시 크라우드와 같이 행동하기로 결심한다. 이젠 크라우드의 고향인 니블헤임으로 떠나자. 니블헤임은 코스모 캐니언에서 북쪽으로 가면 된다. 니블헤임에 도착한 일행은 신라 저택으로 잠입하게 되고 그곳에서 크라우드는 다시 세피로스를 만난다.

| 이 금고가 이번 미션의 최대 난관

\ 니 블 산을 건너자

CHECK POINT

A 마을에 도착하면 이곳저곳을 돌아다니면서 검은 망토를 한 남자들과 대화하자. 이들에게서는 아이템을 얻을 때도 있다.

B 저택의 2층에는 금고가 있다. 이것을 열기 위해서는 4개의 힌트가 필요한데 이것은 각각 피나오 뒤, 식물이 많은 곳의 상자뚜껑, 편지의 빈칸, 2층 삐걱거리는 마루에서 몇발자국 떨어진 곳에 있다.

힌트는 이곳에

C 금고의 적을 물리친 후에는 한 번 더 금고를 조사하여 열쇠를 얻자. 이것으로 지하에 있는 빈센트를 구해낼 수 있을 것이다.

D 금고의 번호는 각각 1. 오른쪽 36, 2 왼쪽 10, 3 오른쪽 59, 4. 왼쪽 97이다. 숫자를 넘어가면 안되며 20초를 넘어도 안되므로 주의해서 열자. 상자를 열면 보스급인 로스트넘버가 나타난다.

20초내에 빨리 열자

E 지하의 서재에서는 세피로스를 만날 수 있다. 그를 만난 후에 마을의 북서쪽 출구를 통해 니블산으로 향하자.

F 니블산을 빠져나오면 시드가 살고 있는 로켓트마을로 가자. 그곳에는 마지막 동료인 시드가 기다리고 있다.

ENEMY LIST

퍼니페이스(ファニフェイス)

혼란이나 주문금지 등의 변화를 일으킨다. 동료의 회복을 주의해 가면서 공격하자

블랙뱃(ブラックバット)

흡혈로 HP를 빼앗는다. 냉기에 약하므로 냉기공격으로 물리치자.

인 얀(イン ヤン)

머리가 두개인 괴물 오른쪽의 녀석은 불에 약하고 왼쪽의 녀석은 냉기에 약하다.

큐빌듀누스(キュビルチュヌス)

집단으로 습격해 오는 거대한 벌레. HP도 높다. 화염계의 공격으로 한번에 태워죽이자.

더블브레인(ダブルブレイン)

마비상태로 만드는 공격을 해온다. 마법계의 공격에 약하다는 것을 잊지 말자.

드래곤(ドラゴン)

화계 공격을 해온다. 흉자베기로 움직임을 봉인하고 냉기공격으로 대응하자.

BOSS

로스트 넘버(ロスト ナンバー)

금고를 열면 나타나는 적 몬스터. HP가 높고 여러 가지 속성의 마법공격을 사용한다. 물리공격에 약하므로 리미트기와 보통공격으로 승부하자.

마테리아키퍼(マテリア キパー)

마테리아를 보호하고 있는 니블산의 주인. 화염계 공격을 주로 사용한다. 냉기계 마법으로 승부하자.

TALKING ROOM

크라우드: 세피로스!

세피로스: 그립군, 이곳은. 그런데 네녀석은 류니온(Œ , ")에 참가하지 않는가?

크라우드: 나는 류니온따윈 몰라!

세피로스: 제노바는 류니온하는 것이다. 제노바는 류니온으로 하늘에서 내려온 재앙이 된다.

크라우드: 제노바가 하늘에서 내려온 재앙? 고대종이 아니었나?

세피로스: …그렇군. 네녀석은 참가자격이 없는 것 같군. 나는 니블산을 넘어 북으로 간다. 만약 너도 기억이 되살아 난다면 나를 쫓아오는 것이 좋다.

크라우드: 류니온? 하늘에서 온 재앙?

????: 나를 악몽에서 깨운 것은 누구냐? 모르는 얼굴이군. 나가주지 않겠나?

크라우드: 꽤 부정적인 생각을 하는 것 같군

에어리스: 이런 곳에서 자면 꿈까지 부정적이 되지

????: 훗 악몽에 눌리면서 긴 잠을 자는 것이 나에게 주어진 시간.

크라우드: 뭘 말하는 거야?

????: 다른사람에게 말하고 싶지 않아. 빨리 꺼져. 이 저택은 악몽이 시작된 곳이다.

크라우드: …확실히 그렇군.

MISSION 6 - 우주비행사 시드 -

PREVIEW

로켓트마을에는 원래 신라의 우주비행사였던 시드가 있다. 몇년전 신라의 우주개발부에서 달로의 우주선 발사가 있었다. 하지만 어떤 사건에 의해 그것은 실패하고, 그 후 우주개발은 중지되었다. 하지만 그는 신라가 우주개발에서 손을 뗀 후에도 이곳에서 조용히 살고 있다. 우주를 향한 꿈을 꾸면서… 크라우드가 시드를 찾아가면 그는 아주 비협조적으로 일행을 맞이한다. 하지만 곧 신라의 루파우스가 나타나고 그사이에 크라우드는 타이니 프랑코를 탈취한다. 하지만 신라병사들의 공격으로 하늘을 날지 못하게 되고 대신 얇은 물만을 건널 수 있게 된다. 또한 시드도 동료가 되어 준다.

로켓트 마을의 전경

발사되는 우주선. 그러나

그대로 우주선은 유물이 되어버리고

CHECK POINT

A 마을에 도착하면 우선 정보를 모으자. 마을사람들의 말에 의하면 비행선의 선장인 시드가 이곳에 살고 있다고 한다. 그의 집은 마을의 중앙쯤에 있다. 그의집 뒷뜰에는 타이니 프론코가 있는데 그 근처에서 셰라(シェラ)를 만나는 이벤트가 일어난다.

세라를 만나자

B 우주선의 내부에는 시드가 있다. 그와 대화를 한 뒤 다시 시드의 집으로 가면 셰라를 만나게 되고 그녀에게서 우주선 사고 당시의 회상을 듣게 된다.

시드는 우주선의 내부에 있다.

발사 당시의 회상

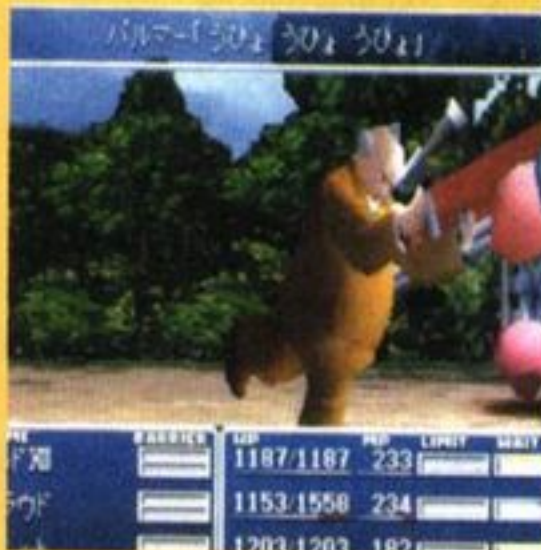
C 셰라를 만난 후에는 마을의 뒤에 있는 로켓트로 올라가자. 그곳으로 가는 길은 파이프로 막혀 있는데 이것은 구조물을 이용하여 건너갈 수 있다.

이것을 이용하여 건너가자.

D 시드의 과거를 듣고 난 뒤에 팔마가 찾아오고, 밖을 내다보면 루파스가 나타나 타이니 프론코를 달라고 한다. 하지만 시드는 이것을 거부하고, 그동안에 격납고로 가면 팔마가 타이니 프론코를 가져가려고 한다. 그와 싸워 프론코를 빼앗자.

BOSS

팔마(パルマー)

보기와는 달리 높은 HP를 가지고 있는 팔마. 그는 마황총을 사용하여 공격한다. 하지만 공격력이 약하므로 간단하게 이길 수 있을 것이다.

TALKING ROOM

시드: 시계 올 클리어. 신라26호 발사준비

관제탑: 엔진압력 상승중. 신라26호 발사3분전. 카운트다운 개시

시드: 드디어군… 뭐 뭐야! 어떻게 된거야!

관제탑: 파일럿 시드! 긴급사태입니다. 아직 선내의 엔진부에 누군가가 남아 있습니다.

시드: 뭐라고? 어떤 바보녀석이야!

관제탑: 모르겠습니다. 엔진부와 음성을 연결하겠습니다.

시드: 어이. 누구야! 그런 곳에 있는 녀석은! 어떤 바보녀석이야!

세라: 함장. 저예요 세라예요. 저는 상관하지 말고, 쏘아올리세요

시드: 세라야? 여태까지 뭘하고 있던거야!

세라: 웬지 걱정이 되서요. 산소탱크의 테스트에서 만족할만한 결과가 나지 않았거든요.

시드: 바보녀석! 거긴 말이야. 발사시에 뜨거운 가스가 분출되어 미치도록 뜨겁단 말야! 그런곳에 있다면 한번에 숯덩어리가 되고 말아. 한번에 죽어버린다고! 알겠어?

세라: 괜찮아요. 이것만 고친다면 발사할 수 있을 거예요. 조금만 있으면 끝나요.

시드: 뭐가 조금만이야? 너 죽고싶어?

관제탑: 시드 이젠 카운트 다운이야. 더 이상 시간이 없다고. 엔진 시동!

시드: 이 이것봐 잠깐 기다려! 아직 세라가 남아있다고.

관제탑: 어떡해? 시드. 여기서 중지한다면 다음의 발사까지는 6개월이 걸린다고.

시드: …으. 세라녀석 나를 죽이는군?

세라: 함장!

시드: 세라?

세라: 7번 탱크까지의 테스트가 끝났어요. 이제 하나만 더하면 됩니다.

시드: 세라 빨리해 이대로라면 죽는다고!

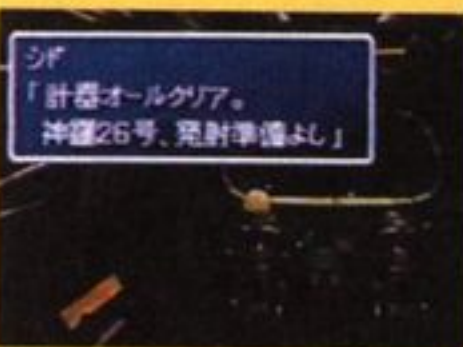
관제탑: 엔진 점화 30초전. 카운트 다운 개시! 시드 세라는 포기해. 더 이상 시간이 없어.

시드: 나는… 나는… 나는 어쩌란 말이야!

관제탑: 엔진점화까지 15초. 선내온도 급상승중.

시드: 아아… 달이. 우주가. 나의 꿈이…

관제탑: 엔진 점화!

시드: 예잇!

ATTACK NO.4 - 세피로스, 에어리스, 그리고 크라우드 -

주요 루트

우타이(ウータイ) → 다챠오상(タチャオ像) → 골드소서(ゴールドソーサー) → 고대종의 신전(古代種の神殿) → 본비렛지(ボーンビレッジ) → 잠의 숲(眠の森) → 고대종의 도시(古代種の都)

MISSION 1 - 코르네오의 최후 -

PREVIEW

더욱 더 행동범위가 넓어진 크라우드는 제일 서쪽 대륙에 있는 유피의 고향 우타이로 향하게 된다. 하지만 유피는 이곳에 도착하자마자 일행의 마테리아를 가지고 달아나 버리고 그녀를 쫓아 우타이로 가면서 일이 복잡해 진다. 우타이에 가면 타크스와 신라병들까지 등장하여 이야기는 더욱 더 복잡해 지는데 덤으로 코르네오까지 나타나 유피와 이리나를 잡아가 버린다. 결국 크라우드는 다챠오상을 배경으로 코르네오의 마수에서 유피와 이리나를 구해내게 된다.

우타이에 도착하자마자 유피는…

이곳이 우타이

이리나는 왜 잡힌걸까?

CHECK POINT

A 우타이에 도착하면 갑자기 유피가 일행을 말린다. 하지만 그대로 진행하려 하게 되고, 이때 신라병이 나타나 그들과 싸우게 된다. 하지만 이 사이를 틈타 유피가 일행의 모든 마테리아를 가지고 가버린다. 이후부터 이번 미션이 끝날 때까지는 마테리아 없이 전투를 해야 한다.

술마시는데 여념이 없는 루드와 레노

유피를 잡았다

B 술집에 가면 신라의 타크스가 기다리고 있다. 하지만 술을 마시는데 정신이 팔려서 우리를 신경 쓰지도 않는다.

우타이에 도착하자마자 유피는…

C 우타이에 들어가면 마을 이곳저곳에서 유피를 찾아 내자. 계속해서 유피를 잡으러 다니다 보면 나중에 3명이 작전을 짜서 유피를 잡게 되지만 유피를 따라 집에 가서 그녀의 말대로 집의 왼쪽 스위치를 누르면 또다시 유피의 함정에 빠지고 만다.

왼쪽의 레버를 내리자

D 유피의 함정에서 빠져나오면 마을의 북서쪽으로 올라가 왼편의 종을 치고 그 안으로 들어가자. 안에 들어가면 코르네오가 유피와 이리나를 잡아가게 된다.

E 코르네오가 완전히 사라진 후, 타크스를 만나게 되는데 우선은 그들도 이리나를 잡아야 하므로 잠시 휴전하기로 한다. 유피와 이리나를 찾기 위해 마을의 북쪽에서 갈 수 있는 다챠오상으로 올라 가자.

ENEMY LIST

제제제미(ジェジェジェミ)

이 녀석이 쓰는 실에 걸리면 첫 번째는 슬로우가, 두 번째는 스톱이

되버린다.

가루다(ガルーダ)

선더라, 브리자라의 마법이나 우리의 마법을 빼앗는 특수 기술을 사용한다.

기생충(寄生蟲)

기생충은 '독가루'라는 특수공격을 가지고 있다. 파티 전체가 독에 걸리므로 요주의

BOSS

라프스(ラプス)

라프스는 독을 가진 전갈의 꼬리나 에어로가의 마법을 사용해 온다. 게다가 2회연속 공격을 해오는 적도 있다.

유피 덕분에 마테리아를 가지고 싸우지 못하므로 회복 아이템이나 공격아이템을 마구마구 사용하여 물리치자.

에어로 가는 거의 환상적인 공격력을 가지고 있다

TALKING ROOM

유피: 놔~아~줘!

코르네오: 좋아 좋아~~ 새로운 취미가 될 거 같은데~ 어떤아이로 할까? 이 아이로 할까?

이리나: 다, 당신 나는 타크스에요! 이런 짓을 해서 무사할꺼 같아요?

코르네오: 그렇다면 이 아이로 할까?

유피: 앗. 이렇게 될 줄 알았다면 함정 탈출의 기술을 좀더 제대로 배우는 건데~

코르네오: 정했어 정했어~ 오늘 밤의 상대는~ 이 건강해 보이는 아이야!

유피: 으윽, 장난치지마 할배! 마테리아도 없는 주제에.

코르네오: 그 싸가지없는 점이 맘에 들어 우히! 엣? 뭐야뭐야! 누구야? 으윽 크라우드! 오래간만인데?

크라우드: 잊어버렸다고는 하지 않겠지?

에어리스: 이상한 사람이네요. 이런 짓을 하다니?

빈센트: 어떻게되든 상관없지만. 하는 짓이 별로인데?

코르네오: 닥치세요! 그때부터 내가 얼마나 힘들었는지 알기나 해? 그래 말이 길어지지만 말야.

크라우드: 흥미없어. 유피나 돌려줘!

코르네오: 호이! 너네들 진짜가 본데? 나도 장난칠 기분이 아니야. 그때는 나의 귀여운 아프스를 잘도 죽였었지? 더 이상 나의 신부찾기를 방해한다면 새로운 페트를 불러주겠어. 라프스! 컴 히어~

코르네오: 자, 잠깐 기다려!

크라우드: 뭐야? 이번엔

코르네오: 말할테니까 들어봐봐. 나같은 악당이 프라이드를 버리고까지 목숨을 구걸하는건 어떤 때라고 생각해?

크라우드: 1. 죽음을 각오했을 때 ☆

2. 승리를 확신하고 있을 때

3. 뭐가 뭔지 모를 때.

코르네오: 틀렸어~

이리나: 꺄악!

유피: 앗 머리로 피가 몰려어~

코르네오: 이 스위치를 누르면 그대로 아래로 떨어지지. 찌부러진 토마토의 완성!

에어리스: 알았어요.

코르네오: 그렇다면 그쪽의 누나두 보내 줄래? 호호호 최후에 웃는 것은 나였군!

????: 아니 우리들이다!

코르네오: 엣? 뭐야뭐야! 누구야? 타, 타크스

레노: 네 녀석이 비밀을 가지고 있을 때부터 결정되었다. 우리들의 손으로 없어져야 한다고.

코르네오: 에잇 이렇게 된다면. 자폭이다! 윽!

레노: 좋은 타이밍이야 루드~

루드: …해야할 일이야

레노: 그럼 코르네오씨~ 금방 끝나니까 들어보셔. 우리들이 저녀석들과 손을 잡으면서까지 너를 쫓는 것이 왜라고 생각해?

1. 죽음을 각오했을 때 ☆

2. 승리를 확신하고 있을때

3. 뭐가 뭔지 모를 때.

코르네오: 2번입니까?

레노: 셋다 틀렸어.

코르네오: 그, 그만~ 으아~~~~~~~~~~~~~~

레노: 이게 정답이야

루드: …해야할 일이니까

이리나: 고마워요 선배님들. 설마 구해주리라고는.

레노: 이리나. 응석부리지마. 너도 타크스의 일원이야

이리나: 예.

MISSION 2 - 블랙 마테리아 -

PREVIEW

다챠오의 일을 해결한 크라우드 일행은 세피로스가 루파우스가 말했던 고대종의 신전으로 향한다. 하지만 이곳에는 들어갈 수 있는 열쇠가 필요해서 처음엔 들어갈 수가 없다. 세계를 돌아다니면서 얻은 정보로는 이곳에 들어가기 위해 키스톤이 필요하다고 하는데 이것은 골드소서의 관장 디오가 가지고 있다. 하지만 키카드를 얻은 크라우들 앞에 예전에도 이야기가 있었던 스파이가 나타났으니 그가 바로 케토시. 케토시는 결국 키스톤을 타크스의 첸에게 넘겨준다. 하지만 우리에게도 아직 기회는 있다. 다시 고대종의 신전으로 향하여 블랙 마테리아에 대한 수수께끼를 풀자. 신전에서는 세피로스의 진정한 목적인 메테오와 흑마테리아에 대한 것을 들을 수 있는데, 불행이도 흑마테리아는 신전 자체였다. 그렇지만 케토시의 희생으로 흑마테리아는 크라우드의 손에 들어온다. 하지만 결국…

에어리스와의 데이트

CHECK POINT

A 우선은 고대종의 신전을 찾자. 이곳은 쥬논 남쪽의 섬에 있다. 하지만 처음엔 들어가지 못하므로 가 보기만 하자.

고대종의 신전에 도착

B 세계의 어딘가에는 키스톤에 대한 정보를 알고 있는 자가 있다. 그 자를 찾아 이야기를 듣는다면 키스톤이 있는 장소를 알 수 있을 것이다.

C 키스톤은 디오가 가지고 있다. 골드소서의 관장을 만나보면 그를 즐겁게 하고서 키스톤을 얻을 수 있다. 골드소서로 갈려면 코렐마을에서 로프웨이를 타고 가야 한다.

키스톤에 대한 정보를 얻자

D 키스톤을 가지고 나가려 하면 로프웨이가 고장난 것을 알 수 있는데. 이 때문에 이곳에서 하루를 지내게 된다.

키스톤에 대한 정보를 얻자

E 밤중에 에어리스가 와서 같이 데이트를 하게 되는데 이때 이벤트 스퀘어에 가면 100번째 커플 이벤트에 걸려서 쇼에 참가하게 된다. 그 후 케이블카도 타게 된다.

웬 100번째 커플?

F 데이트 후 케토시가 나타나 키스톤을 가지고 가버리는데 그를 계속 따라가면 첸을 만나게 된다. 신라에게 키스톤을 빼앗긴 후 로프웨이가 고쳐지므로 이것을 타고 나가서 다시 고대종의 신전으로 가자. 그곳에 가면 세피로스에게 당한 첸을 보게 되고 내부로 들어갈 수 있게 된다.

곤도라에서 본 야경

에어리스의 맘은 과연?

케토시의 배반?

G 신전내부를 탐험하다 보면 돌이 굴러오는 곳이 있는데, 이곳의 돌은 U자 모양이므로 그 속으로 피하면서 진행하면 된다.

이 돌들의 속으로 피하자

세피로스는 과연 무엇을 꾸미고 있을까?

신전은 블랙 마테리아로

세피로스에게 흑마테리아를 넘기는 크라우드

세피로스

H 굴러나오는 돌을 지나면 과거에 있었던 일을 볼 수 있는데 세피로스가 나타나 챈을 죽이는 장면이다.

I 던전의 중간에는 12개의 방이 나오고 시계가 나오는데 시계바늘 위로 이동해야 하므로 시계바늘을 멈추게 한 후, 그 위로 진행하면 된다.

J 던전의 마지막에는 12개의 구멍이 나오는 곳이 나오는데 이곳은 사진을 참고하면서 문지기의 나올 곳을 찾아 그를 잡으면 문이 열린다.

K 이곳의 보스는 두군데에서 등장하는데, 첫번째는 세피로스를 만나고 나서고, 두번째는 벽화의 방을 빠져나오면서이다. 그러므로 그 사이에 회복해 두는 것을 잊지 말아야 한다.

TALKING ROOM

에어리스: 이곳의 벽화의 장소?

크라우드: 어디냐? 세피로스!

세피로스: 차갑군. 나는 언제나 너의 곁에 있다. 자 와봐라. 정말 멋져. 지식의 창고…

크라우드: 네가 말하는 것은 알 수가 없어

세피로스: 잘 봐두는 것이 좋아.

크라우드: 무엇을?

세피로스: 고대종의 지식에 대한 것을! 나는 별과 하나가 되는거야. 어머니 이제 곧이에요. 곧… 하나가 되요.

에어리스: 별이랑 하나가 되다니… 어쩔셈이죠?

세피로스: 간단한 거야. 별은 상처받으면 치유하기 위해 그 부위에 정신에너지를 모으지. 크기에 비례하여 에너지가 모이고 말이야. … 별이 파괴될 정도로 상처가 크다면 어떨까? …어느정도의 에너지가 뭐었일까? 후후후 그 상처의 속에 있는 것이 나다. 에너지는 모두 나의 것이야. 별의 모든 에너지가 하나로 되어, 나는 새로운 생명, 위대한 존재가 되는 것이지. 별이되어 나는… 지금은 잃어버린, 예전에는 사람들의 마음을 지배했던 신이 되는거야.

에어리스: 별이 파괴될 만큼의 상처? 상처를 입힌다? 별을?

세피로스: 벽화를 보는게 좋아. 구극의 파괴마법 메테오!

크라우드: 그렇게는 되지 않아! 어디냐? 세피로스!

에어리스: 크라우드!

빈센트: 무엇을 하는거야?

크라우드: 크크크… 흑마테리아. 크크크… 메테오여!

에어리스: 크라우드 정신차려!

크라우드: 크라우드… 나… 크라우드… 어떻게 하는거야… 생각났어 나의 방법!

에어리스: …크라우드

크라우드: 응? 어떻게 된거야? 뭔가 이상해?

L 두번째 보스를 물리치면 케토시가 자신을 희생하며 블랙 마테리아를 만들어 낸다. 하지만 이벤트 후 케토시 2호가 나타나니 걱정할 필요는 없다.

구멍의 번호는 서로 이어져 있지만 일방통행이다

ENEMY LIST

도아불(ドゥブアル)

이빨이나 화염탄, 광탄 등의 기술로 공격해 온다. 빨리 해치우는 것이 좋다.

언더리자드(アンダーリーザード)

개구리 변화의 기술로 일행을 개구리로 만들거나 석화의 공격을 해온다.

엔션트드래곤(エンショント ドラゴン)

사잔 크로스라는 냉기 속성의 특수공격을 해오므로 불의 마법으로 상대하자.

BOSS

레드드래곤(レッドドラゴン)

화이어 등의 불의 속성공격을 모두 흡수하므로 절대 사용하면 안된다. 공격력 높은 무기로 해치우자. 당연하겠지만 냉기계의 마법에 약하다.

데몬즈게이트(デモンズゲイト)

마법공격은 거의 효과가 없으므로 무기나 리미트기로 공격하자. 특수기술인 데몬즈랏슈는 매우 위력이 세므로 주의하자.

MISSION 3 - 에어리스의 최후 -

PREVIEW

결국 크라우드는 흑마테리아를 세피로스에게 넘겨주고 만다. 그리고 에어리스는 세피로스를 막기 위해 잠의 숲 넘어의 고대종의 도시로 향하게 된다. 제 정신으로 돌아온 크라우드는 본비렛지에서 찾은 루나 하프를 사용하여 잠의 숲의 봉인을 풀고 에어리스를 따라 가게 된다. 그리고 그곳에는 누구도 예상하지 못한 결과가 크라우드를 기다리고 있었다… 크라우드의 정체는 과연 무엇일까?

결국 에어리스는 크라우드를 떠나가고

기도를 드리고 있는 에어리스

세피로스는 에어리스를 죽이고

잘가! 에어리스

CHECK POINT

A 크라우드가 깨어나면 우선 본비렛지로 가자. 그곳에서 잠의 숲으로 갈 수 있는 루나하프가 묻혀있다고 하므로 이것을 발굴해 내야 한다.

발굴요원들에게 의뢰하자

B 루나하프는 마을의 발굴 요원에게 의뢰를 해서 발굴하여야 한다. 우선 발굴을 부탁한 후에 루나하프(ルナハープ)를 선택하자. 발굴은 3단계로 진행된다.

1. 보물의 위치를 알기 위해 폭파장소를 설정한다. 폭파장소는 5군데 정도 골고루 퍼지게 설정하는 것이 좋다.

2. 모든 위치를 결정하면 폭파를 시작한다. 그 후 각 작업원의 시선을 한 곳으로 모인 곳이 보물이 있는 곳이다.

이곳에 에어리스가?

3. 시선이 모인 곳에 발굴을 하라고 시키면 하루밤이 지나고 발굴 결과가 나타난다. 만약 찾지 못했다면 다시 시도해 보자.

C 루나하프를 모았다면 아이템과 마테리아 등을 재정비하여 잠의 숲으로 떠나자. 잠의 숲을 지나 고대종의 도시의 중심부까지 가면 에어리스를 만날 수 있다.

에어리스는 죽고 마는가?

이 화면이 나오면 DISC2로 교환하자

D 고대종의 도시는 그리 복잡하지 않다. 중간에는 무기점도 있으며, 중간중간에 아이템이 많이 있으므로 모두 얻어가도록 하자.

E 에어리스가 죽고 난 뒤에 세피로스가 또다른 제노바를 불러내서 일행과 싸우게 된다.

F 제노바를 물리친 후 크라우드는 새로운 결심을 하게 되고, 이곳에서 DISC1이 끝난다. 세이브를 한 뒤 DISC를 바꾸라는 메시지가 나오면 DISC를 바꾸자.

ENEMY LIST

바운드 패트

(バウンドパット)

다크니들이라는 특수공격을 가지고 있으며, 죽으면서 죽음의 선고를 걸어오는 무서운 녀석.

헝그리(ハングリー)

파티내의 한 명을 전투에서 이탈하게 하는 〈먹어버리다〉는 꽤 성가시다.

BOSS

제노바 · LIFE

에어리스가 죽은 뒤 세피로스가 데리고 나오는 보스 캐릭터. 제일 주의해야 할 것은 아쿠아 브레스이다. 이것은 물의 공격이므로 물의 내성을 가진 장비를 이용하면 쉽게 막을 수 있을 것이다. 무기공격 중심으로 공략하자. 제노바 라이프는 땅에 약하다.

TALKING ROOM

크라우드: 에어리스! 거짓말이야…

세피로스: 신경쓸 거 없어. 곧 그 아이도 이별의 정신 에너지가 된다. 나의 할 일은 끝났다. 남은 일은 북쪽을 향하는 것. 설원의 저편에 기다리고 있는 '약속의 땅'

세피로스: 나는 그 곳에서 새로운 존재로써 별과 일체화된다. 그때는 그 아이도…

크라우드: …닥쳐. 자연의 사이클도, 네 녀석의 바보같은 계획과도 관계없어. 에어리스가 없어져 버려. 에어리스는 더 이상 말하지 못해. 웃지도 못해. 울지도… 화내지도… 우리들은 어쩌야 하지? 이 아픔은 어떡해야 하지? 손끝이 찌릿찌릿해. 입 속이 비어버리고, 눈 속이 뜨거워.

세피로스: 무슨 말을 하고 있는거야? 네 녀석에게 감정이 있다는거야?

크라우드: 당연하지. 내가 뭐라는 거야?

세피로스: 크크크… 슬퍼하는 짓은 그만해. 분노에 떨고 있는 연기는 필요치 않아. 왜냐하면, 크라우드 네 녀석은…

제노바: 왜냐하면 네 녀석은… 인형이다.

크라우드: 사람의 인형?

크라우드: 모두들 들어줘. 나는 니블헤임에서 태어난 원솔저인 크라우드야. 세피로스와 결전을 치루러 이곳까지 왔지.

시드: 전에도 들었었지

크라우드: 나는 자신의 의지로 이곳까지 왔다고… 그렇게 생각하고 있었어. 하지만… 정직하게 말하지. 나는 내 자신이 무서워. …내 속에는 나도 알 수 없는 부분이 있어. 나는 세피로스에게 흑마테리아를 넘겨주고 말았어.

모두가 말리지 않았다면 에어리스는 이 손으로… 그런 자신이 내안에 있어. 내가 아닌 나. 그러니까 나는 더 이상 이 여행을 하지 않는 것이 좋을지도 몰라. 말도 안되는 일이 일어날지도 몰라. 그래도 난 갈꺼야. 5년전 나의 고향을 불태우고, 바로 지금 에어리스를 죽이고, 이별을 파멸로 치닫게 하려는 세피로스를… 나는 용서할 수 없어. 나는… 나는 가지 않으면 안돼! 부탁이 있어. 모두들 같이 가… 주겠지? …내가 이상한 짓을 하지 못하도록 봐줘.

빈센트: 그렇겠군

크라우드: 에어리스가 어떻게 메테오를 막으려 했는 지는 알 수 없어. 지금에 와선 우리에게 그것을 알 수 있는 방법도 없고. 하지만! 아직 기회는 있어. 세피로스가 메테오를 사용하기 전에 흑마테리아를 다시 찾는 거야. 가자!

잘가! 에어리스

ATTACK NO.5 - 크라우드의 정체 -

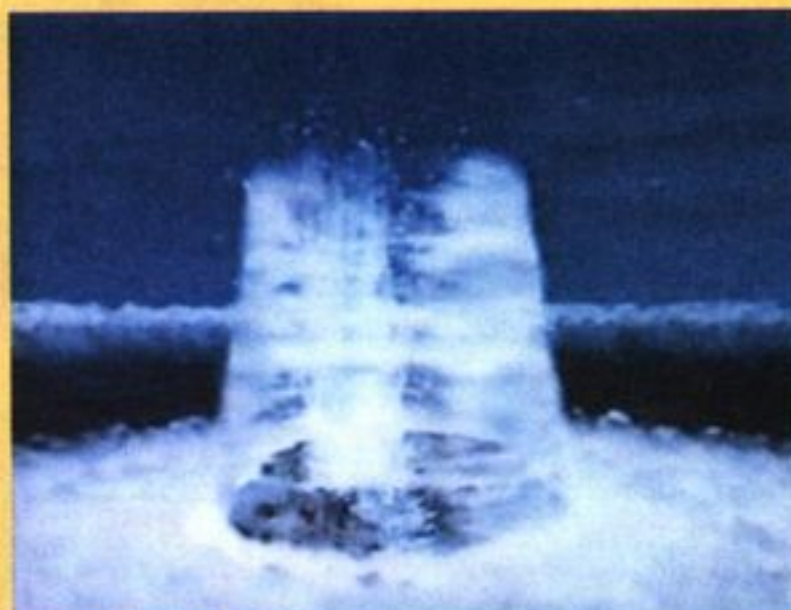
주요 루트

설원의 마을 → 설원 → 약 속의 땅 → 쥬논 → 미딜(ミディール) → 코렐 마황로 → 콘돌포트 → 미딜 → 크라우드의 정신세계

MISSION 1 - 끝… 그리고 새로운 시작… -

PREVIEW

결국 에어리스는 세피로스의 손에 죽었다. 그리고 크라우드의 정체도 갈수록 알 수 없게 되어간다. 그래도 크라우드는 멈추지 않는다. 자신의 비밀을 알기 위해… 설국을 지나 설원의 저편 약속에 땅에는 세피로스, 그리고 신라 컴퍼니의 사람들이 크라우드를 기다리고 있었다. 과연 크라우드의 정체는 무엇인가… 세피로스의 야망은 실현될 것인가?

이 모든 것은 이번 미션에서 밝혀진다. 결국 크라우드의 정체는 호조의 작품으로 밝혀지고, 세피로스는 흑마테리아를 얻어 류니온을 발동시킨다. 이곳이야말로 세피로스에게는 계획의 끝이며 새로운 시작인 것이다.

이곳이 바로 약속의 땅

세피로스의 말에 따라 북쪽으로

가스트박사의 과거

약속의 땅의 에너지는 흡수되고

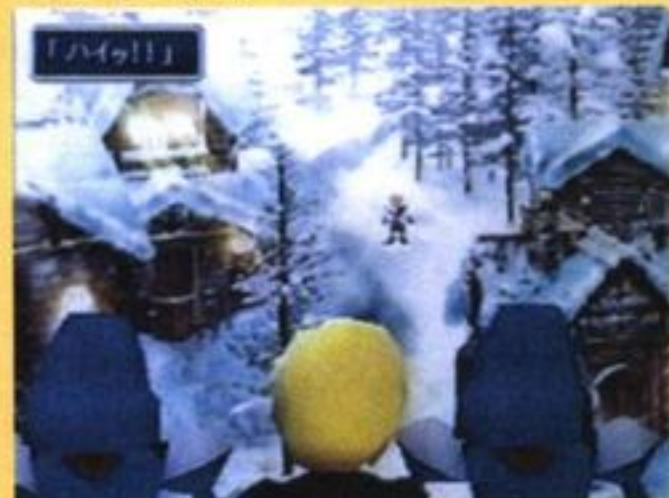
결국 흑마테리아는 세피로스에게

이 사진의 의미는?

신라의 녀석들도 이곳에?

CHECK POINT

A 우선은 세피로스를 따라 북쪽으로 향하자. 북으로 계속가다 보면 암벽이 나오는데 이곳을 넘어가면 눈의 마을로 가게 된다.

B 눈의 마을에 도착하면 이리나와 신라병들이 나타나는데 이리나가 공격할 때 버튼을 누르면 공격을 피할 수 있다. 펀치에 맞더라도 별 문제는 없다.

이리나와 신라병이 이곳에까지?

이곳에 스노우 보드가

벽을 잘 보면 지도가 걸려 있다

C 눈의 마을에서 설원을 넘어가려면 지도와 스노우보드가 필요하다. 이 두가지는 마을의 어딘가에 있으므로 잘 찾아보도록 하자.

D 이 마을의 어딘가에서는 가스트 박사의 테이프를 볼 수 있다. 이 테입에서는 에어리스의 탄생과 가스트, 호조 박사간의 대화 등을 볼 수 있다. 또 웨폰에 관한 이야기도

가스트 박사의 기록 테입

들을 수 있다.

E 스노우 보드와 설원의 지도를 얻은 후 마을의 북쪽으로 나가면 언덕을 스노우 보드를 타고 언덕을 내려가게 되는데 이곳에서도 미니 게

스노우 보드의 미니게임

임을 즐길 수 있다.

F 스노우 보드를 타고 설원까지 내려오면 지도를 보고 V표시가 있는 곳까지 가야 한다. 가는 중간에 ○버튼을 누르면 표시를 할 수 있는데 도중에 눈보라가 몰아치면 방향이 바뀌어 버리므로 이것을 잘 알아

지도를 보고 길을 찾아가자

두자.

G 산장까지 도착하면 설산을 올라가게 되는데 이곳 역시 꽤 까다롭다. 우선은 결정 버튼으로 루트를 확인하면서 올라가야 하며,

체온이 계속 떨어지기 때문에 □버튼으로 체력을 올리면서 진행해야 한다. 설 수 있는 곳까지 올라가면 체력을 36도까지 올린 후 다시 산을 오르자. 한 번에 올라가는 것은 무리이다.

TALKING ROOM

티파: 니블헤임

시드: 어째서 니블헤임이지?

크라우드: 이것은 세피로스가 만들어낸 환영이야. 우리들을 혼란시키려고 하는 것이지. 괜찮아, 환영이라고 생각하고 있으면 아무것도 무섭지 않아. 자 이대로 빠져나가자고.

크라우드: 그래요.

세피로스: 자 갈까?

시드: 크라우드가 없는데?

티파: 그만해요 세피로스

세피로스: 쓸데없어…

시드: 어이 너 괜찮은거야? 앗 아니지 모두 환상이지.

크라우드: 세피로스 듣고 있지? 네가 말하려는 것은 알고 있어. 5년전 니블헤임. 그곳에 나는 없었다. 네 녀석이 말하고 싶은 것은 그것이지?

세피로스: 이해한 것 같군.

크라우드: 네가 하고 싶은 말은 나를 혼란시키려는 거지? 하지만… 이따위 것을 본다고 해도 난 속지 않아. 왜냐하면 난 기억하고 있어. 이 불의 뜨거움을… 신체의, 마음의 아픔을!

세피로스: 그럼 이건 어떨까? 너는 인형… 마음따윈 없어… 아픔따윈 느끼지 못해… 그런너의 기억에 어느정도의 의미가 있지? 내가 보여준 세계가 진실의 과거. 환상을 만들어낸 것은… 너야.

세피로스: 이해했나?

크라우드: 이해따윈 안하지만. 한가지 묻고 싶은 것이 있어. 왜 이런 짓을 하는거지?

세피로스: 크크크. 네 녀석의 본래의 자신을 찾게 하고픈 거지. 그리고 언젠가 흑마테리아를 나에게… 그렇다고 해도 실패작이라고 생각했던 네 녀석이 제일 쓸모가 있으리라고는… 호조가 알면 열받아 하겠는데?

크라우드: 호조? 그게 나랑 무슨 상관이지?

세피로스: 네 녀석은… 그래. 5년 전이다. 니블헤임이 불에 탄 후에 호조로부터 만들어진 것이다. 제노바 세포의 무서운 생명력, 능력과 마황의 힘으로 만들어진 인형. 제노바 카피 인컴플리트. 넘버링 없음. 그것이 너의 사실.

티파: 크라우드 눈을 감아요! 들으면 안돼요.

크라우드: 어떻게 된거야? 티파? 나는 전혀 신경쓰지 않는다고 말하고 싶지만 중간부터 듣지 못했어.

티파: 호조가 만들어냈다? 그런 것은 거짓말이에요.

크라우드: 왜냐하면 우리에게는 기억이 있잖아요.

세피로스: 후후 티파여. 그 말과는 반대로 너는 왜 떨고 있지? 흠 너의 마음을 이곳에 비추어 볼까? 크크크 상태가 좋지 않은 것 같군.

크라우드: 티파 세피로스가 맞는거야? 무얼 그렇게 떨고 있어? 난 어떤말을 해도 세피로스의 말을 믿지 않아. 물론 나 자신도 알지 못하는 것이 있어. 하지만 기억들이 있잖아. 티파도 말했지? "오랜만이에요 크라우드"라고. 티파의 그 말이 언제나 날 지탱해주고 있어. 난 티파의 어릴적 친구인 크라우드야. 나는 니블헤임의 크라우드라고. 아무리 나 자신을 알지 못하더라도. 그것만은 진실. 그러니까 티파…, 그렇게 떨지 말아줘. 누구의 어떤 말보다도 난 티파의 태도가…

티파: 트, 틀려요 크라우드

크라우드: 뭐가 틀리지? 난 티파의 친구 크라우드가 아닌가?

티파: 그런 뜻이 아니에요. 난 다른 의미로. 크라우드 조금이라도 좋아요. 시간을 … 시간을 줘요.

세피로스: 크라우드, 티파를 책망하지 말게. 내가 설명해 주지. 타인의 기억을 합쳐서 자신의 모습, 말, 행동을 변화시키는 것이 제노바의 능력이야. 너 안에 있는 제노바가 티파의 기억에 맞추어 너를 만들어 냈다. 티파의 기억에 등장하는 소년들. 그 속에 크라우드라는 이름의 소년이 있었을지도 모르지.

티파: 크라우드. 지금은 아무생각도 하지 마세요. 부탁해요

세피로스: 크크크. 생각해라 크라우드. …크라우드? 이거 실례 너에게 이름따윈 없지.

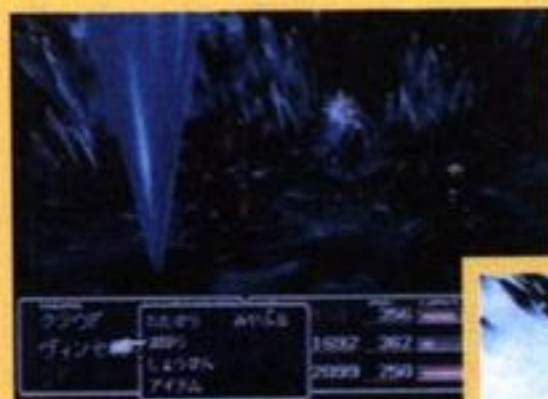
크라우드: 닥쳐 세피로스!

세피로스: 아직도 모르겠나? 그렇다면… 마을에서 니블산으로 갈 때 사진을 찍었던 기억이 있지? 그렇지 티파? 그럼… 사진은 어떻게 되었을까? …이건가? 볼래? 아주 잘 찍혀져 있군

티파: 크라우드 안돼!

크라우드: 나는 찍혀있을 꺼야. 만약 찍혀있지 않아도 좋아. 여기는 세피로스가 만들어낸 환상의 세계. 이 사진은 가짜야. 사실은 나의 기억속에 있어. …5년 전, 나는 니블헤임에 돌아왔다. 마황로 조사의 임무였고 16살이었어. 마을은 전혀 변하지 않았어. 나는 무엇을 했지? 그래… 하루밤을 보내고 마황로로 갔어. 나는 확신할 수 있어. 왜냐하면 그 임무는 솔저 클래스1ST가 된 후 첫번째 임무로… …솔저 클래스 1ST? …솔저? 난 언제부터 솔저였지? 솔저란 어떻게 되어 있는거야! 왜 생각나지 않지? 나는… 나는… 그래. 힘들어 할 필요 없어.

티파: 크라우드

크라우드: 괜찮아 티파. 가자고.

고드름을 물리치자

H 산 중간에는 길이 막혀서 갈 수 없는 곳이 있는데, 이곳은 4개의 고드름을 떨어트려서 진행해야 한다. 고드름을 모두 찾아 물리친 뒤 계속해서 진행하자. 당연히 고드름은 불에 약하다.

I 약속의 땅을 진행하다 보면 티파가 자동적으로 파티에 들어온다. 그 전에 티파를 키워두는 것이 좋을 것이다.

티파가 자동적으로 파티에

J 제노바 데스를 물리친 후에 흑마테리아를 누군가에게 맡겨 놓게 되는데 바렛트가 이것을 맡기로 한다.

BOSS

트윈헤드(ツインヘッド)

설산을 지키는 적으로서 두개의 머리로 구성되어 있으며 한 마리는 불, 한 마리는 얼음 공격을 해온다.

이것을 잘 파악하여 공략해 나간다면 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

제노바 데스
(ジェノバ·DEATH)

약속의 땅에서 세피로스가 불러내는 또 하나의 제노바. 전과 같이 붉은 빛과 푸른 빛을 사용한다. HP가 매우 많으므로 여러가지 리미트기로 승부하자.

A 티파가 눈을 뜬 후에 창밖을 보면 메테오를 확인할

MISSION 2 - 제노바 탈출 -

PREVIEW

결국 세피로스는 흑마테리아를 손에 넣고 메테오는 나타났다. 약속의 땅을 떠난 일행은 신라군에게 잡혀 쥬논에 수용되었고 곧 공개 처형되는 신세가 되었다. 하지만 공개 처형될 세피로스의 웨폰이 쥬논을 습격하게 되고 이 틈을 타 티파와 나머지 일행은 비공정 하이윈을 타고 쥬논을 탈출하게 된다.

웨폰이 나타나 쥬논 내부는 난리가 난다

쥬논 전투태세

웨폰 등장

결국 웨폰도 물리가게 되고

하이윈을 타고 제노바를 탈출

CHECK POINT

수 있다.

그 후 루파우스가 나타나 공개처형에 대한 이야기를 하고 간다. 그 후 스칼렛이 있는 인터뷰 장까지 가면 이벤트가 발생된다.

B 스칼렛은 곧 티파를 특제 가스실로 넣는다. 그 후 티파는 가스실에서 죽음을 맞이하게 되지만 바로 이때 웨폰이 나타나 위기를 모면하게 된다. 이때를 노려 바렛트와 켓토시는 티파를 구출하려 하지만 문은 열리지 않는다. 하는 수 없으므로 밖으로 나가서 에어포트까지 가자.

공개처형?

C 바렛트들이 에어포트까지 가면 티파는 혼자서 가스실을 탈출해야 한다. 4가지 버튼으로 열쇠를 가져다 수갑을 열자. 버튼을 한 번에 2개씩 사용해야 할 때도 있다. 수갑을 풀면 웨폰이 쥬논과 싸우면서 감옥을 부숴 주므로 빠져나갈 수 있다.

창밖에는 메테오가

이곳까지 오면 된다

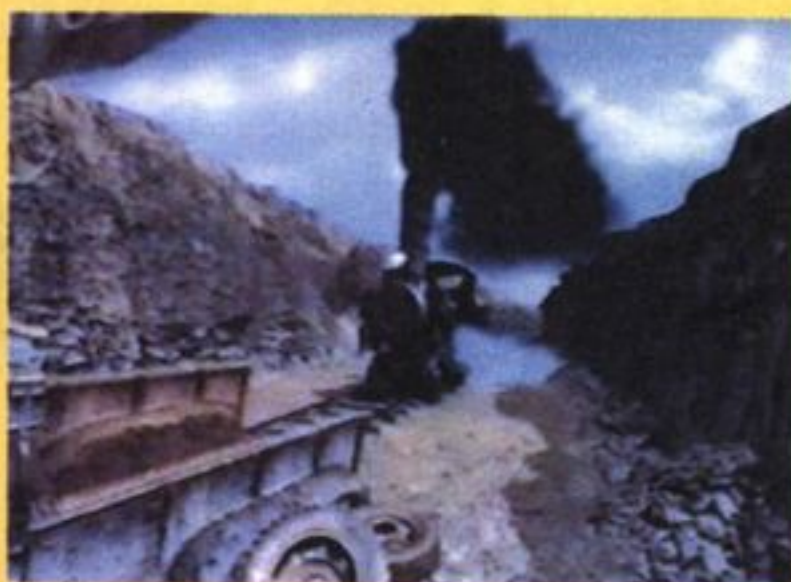
4개의 버튼을 잘 활용하자

D 감옥을 빠져나온 뒤, 포대의 끝으로 가면 스칼렛과 만나게 되는데 타이밍에 맞추어 ○버튼을 눌러 도도한 스칼렛을 혼내주자.

A 우선은 크라우드를 만나자. 그는 미딜마을에

MISSION 3 - 휴즈 마테리아를 회수하라 -

PREVIEW

하이윈드으로 쥬논을 탈출한 일행의 행동범위는 더욱 더 넓어진다. 여태까지는 갈 수 없었던 마을인 미딜에서 크라우드를 만난다. 하지만 크라우드는 마황중독에 걸려 거의 식물인간 상태에 빠지고 티파는 크라우드의 간호를 하기 위해 일행에서 빠진다. 그 후 신라의 작전회의를 들은 일행은 2개의 휴즈 마테리아를 찾아서 코렐과 콘돌포트로 향하게 된다. 두가지 마테리아를 모두 모으면 다시 크라우드의 상태를 보러 미딜에 가게 된다.

열차를 세우자

신라의 작전회의

우선은 코렐의 마테리아부터

CHECK POINT

있다. 하지만 맛이 거의 가 있기 때문에 동료가 되지는 못한다.

B 마을에서 나오면 케토시가 루파우스들의 회의 내용을 가르쳐 준다. 그에 따라 행동하자. 여기서부터는 시드가 리더가 된다.

C 코렐의 마황로는 코렐산으로부터 가는 것이 좋다. 코렐산의 마황로에 도착하면 신라군이 선로를 이용해 휴즈 마테리아를 옮기는 것을 보게 되는데 이를 따라 시드 일행도 기차를 타고 가게 된다.

서로 반대쪽의 레버를 내려보자

양쪽의 레버를 번갈아 내리자

D 열차에 타면 10분 안에 적들을 따라가야 하는데 십자키의 위와 △버튼을 계속 번갈아 누르면 적의 열차에 올라탈 수 있다.

크라우드는 폐인

E 마지막에는 십자키와 버튼을 동시에 눌러야 하는데 처음엔 같은 쪽을 내리거나 올렸다가 다시 서로 반대편의 것을 내려야 한다.

F 코렐의 마테리아를 모은 후에는 콘돌포트로 가자. 이곳에서는 전에 할 수 있었던 시뮬레이션 게임을 해서 이겨야만 한다.

시뮬레이션 게임을 이기기 위해선 많은 자금이 필요하며 맨 아래에 있는 보스를 물리쳐야 한다.

열차를 따라가자

G 시뮬레이션 전투에서 이긴 후에는 왼쪽의 문으로 정상까지 올라가자. 그곳에서 휴즈 마테리아를 얻을 수 있다.

A 마테리아를 모은 후에는 다시

콘돌포트의 마테리아

TALKING ROOM

루파우스: 우리는 두가지 문제를 안고 있다. 1 메테오의 파괴, 2 북쪽 대공동의 배리어를 없애고 세피로스를 물리친다.

하이데커: 하하하하 문제 없습니다. 이미 첫번째 문제는 사라진거나 마찬가지. 메테오는 곧 산산조각입니다. 그를 위한 작전은 이미 실행되고 있습니다. 그것은 각지의 휴즈 마테리아의 회수입니다.

루파우스: 호

스칼렛: 휴즈 마테리아는 마황로 내에서 압축되어 생성되는 고도의 마테리아.

그곳에서 끌어내어지는 에너지는 보통 마테리아의 330배! 캬하하하하하 놀랍지요! 그 휴즈 마테리아를 한 곳에 모아 동시에 메테오에 던지는 것이지요. 그럼 대폭발! 메테오는 문자 그대로 부서져 버리는 거죠.

루파우스: 메테오에 던져버려? 우리들의 기술로 그게 가능한가?

스칼렛: 그것은 문제 없어요. 그것보단 우선 각지의 마테리아를 회수하는 것.

하이데커: 이미 니블헤임은 회수 완료. 남은 것은 코렐과 콘돌포트 코렐은 이미 군대를 보내놓았습니다. 캬하하하하!

바렛트: 코렐이라고? 더 이상 그냥 둘 수 없다.

MISSION 4 - 크라우드의 진실 -

PREVIEW

두가지 휴즈 마테리아를 모은 시드는 크라우드의 상태를 보기 위해 미딜로 향한다. 하지만 이때 지하의 라이프 스트림이 지표로 표출되고 덤으로 웨폰까지 나타난다. 티파와 크라우드는 이를 피하지 못해 그 속으로 빠지고 만다. 그리고 그 안에서 티파는 크라우드의 진실을 생각해 내고 크라우드는 다시 제정신으로 돌아오게 된다. 크라우드와 티파의 진실. 그리고 솔저의 비밀이 풀리는 미션이다.

라이프스트림으로 떨어지는 두사람

크라우드의 기억

BOSS

궁극의 최종병기 웨폰. 그 파괴력은 미드갈을 날려버릴 정도의 것이다. 특히 웨폰의 알테마 빔은 상상을 초월한다. 하지만 이번엔 어느 정도 공격 후에 도망가 버리므로 크게 걱정할 필요는 없다.

CHECK POINT

다시 미딜로 오자

크라우드를 만나러 가자. 크라우드는 여전히 차도가 없지만 이때 라이프스트림이 표출되고 웨폰이 습격한다.

B 웨폰이 물러난 후 라이프스트림의 본류가 미딜을 습격하고 미처 피하지 못한 티파와 크라우드는 그 속으로 빠지고 만다.

C 라이프스트림의 속으로 빠진 티파는 크라우드의 기억속으로 들어가게 된다. 그리고 그곳에서 하나하나씩의 기억을 되살려 가게 된다. 이곳에서는 3군데를 돌아다니면서 크라우드의 사념들과 대화를 해야 한다.

웨폰(ウェポン)

마을을 습격하는 라이프스트림

TALKING ROOM

티파: 자 크라우드. 보수탑이 있어. 할아버지의 숙소. 마을에서 1대뿐인 트랙터. 우리들이 어린시절부터 여기에서 있었지? 이것이 당신의 기억 속의 니블헤임이군요? 나의 니블헤임과 같아. 그렇다는 것은 우리들의 니블헤임.

티파: 5년 전 이곳에 두명의 솔저가 왔어. 세피로스와… 젊고 밝은 솔저. 그때처럼… 한번 기억해 봐요. 5년전 나는 이때 처음 실제의 세피로스를 보았어요. 이 사람이 세피로스. 크라우드가 우상처럼 여겼던 영웅 세피로스. 나쁜 기분이 들었어요. 기억나요. 틀려 크라우드… 하지만 지금은 숨김없이 이야기 할래요. 당신은 없었어요 크라우드. 5년전 당신은 니블헤임에 없었어요.

티파:그때 세피로스와 함께 온 것은 다른 사람…

티파: 크라우드 생각해 내요… 그래요 저는 이 옷을 입고 있었어요. 그리고 크라우드는 키가 작았죠. 언젠가 세피로스가 말했지만… 크라우드는 나의 말에 따라 생각을 만들어 냈다고 했지만… 이날 밤의 일은 크라우드가 혼자서 생각해 낸거에요… 별이 매우 아름답던 날밤 우리는 둘이서 함께 이야기를 했어요. 그래서 나는 어떤때에도 당신이 진짜 크라우드라고 생각했었어요. 나는 당신이 니블헤임의 진짜 크라우드라고 생각해요. 하지만 당신은 그것을 믿지 않는 군요. 이것으로 부족한가요?

티파: 앗 크라우드가 아니야…

크라우드: 재…재…잭스…

티파: 생각해 냈군요? 그래요 세피로스와 왔던 것은 잭스였어요. 그때 크라우드는 어디에 있었죠?

크라우드: 보고… 있었다.

세피로스: 으… 누구냐!

????: 엄마를… 모두를… 티파를! 당신을 존경하고 있었는데… 당신처럼 되고 싶었는데…

티파: 크라우드? 그랬군요…

티파: 함께 있었었군요… 나를 보고 지켜봐 주고 있었군요. 응 기억해요. 그래… 크라우드였어.

잭스: 야 크라우드. 기분 나쁘면 그 마스크 벗어버리지?

크라우드: 아…

크라우드: 그래 이게 나야… 나, 솔저가 되지 못했어. 절대로 되겠다고 말하고 마을을 나선 주제에… 너무 부끄러워서 아무도 만나고 싶지 않았어…

세피로스: 어떤 기분이지? 오래간만의 고향이잖아.

크라우드: 나는…

티파: …와주었군요. …약속, 지켜주었군요. 핀치에 몰렸을 때, 확실히 와주었군요.

크라우드: 미안… 오는 것이… 조금 늦었어…

티파: 괜찮아요… 크라우드.

세피로스: 너같은 녀석에게.

잭스: 크라우드… 세피로스에게 결정타를…

크라우드: 세피로스!

세피로스: 좋아하지마! 그런… 바보같은!

FINAL ATTACK - 그리고… 결전 -

주요 루트
쥬논 → 해저마황로 → 로켓트마을 → 코스모캐니언 → 해저비행선 → 고대종의 도시 → 미드갈주변 → 미드갈 → 약속의 땅

잠수함을 이용하여 휴즈마테리아를 옮기는 신라

잠수함을 빼앗아 타는 크라우드

MISSION 1 - 공격! 메테오 -

일행은 탈출포를 타고 지구로

우주로 향하는 로켓트

PREVIEW

드디어 크라우드는 다시 이 땅에 서게 되었다. 이제 남은 것은 세 번째 마황로인 쥬논의 해저 마황로이다. 쥬논에 도착한 일행은 기지로 잠입하여 마황로를 찾아가게 된다. 마황로에서 마테리아를 빼앗지 못한 일행은 잠수함을 빼앗게 되고 그들의 뒤를 쫓아 로켓트 마을로 가게 된다. 로켓트 마을에 도착한 일행은 신라가 메테오로 우주선을 쏘아올려 같이 자폭하게 하려는 것을 알 수 있다. 하지만 시드는 이것을 참지 못하고 그들로부터 로켓트를 탈취해 우주로 날아간다. 그 후 일행은 휴즈마테리아를 로켓트에서 빼내고 지상으로 내려오고, 로켓트는 메테오에 부딪히지만 결국 메테오는 꿈쩍도 하지 않는다.

CHECK POINT

A 우선은 쥬논으로 가자. 전에 잠입했던 것과는 달리 엘리베이터를 타고 들어가면 된다. 내부에는 많은 곳을 돌아다닐 수 있는데 정보를 모은 뒤 사진에 나오는 곳으로 들어가면 해저마황로이다.

이곳으로 들어가자

B 마황로는 별로 복잡하지 않다. 마황로의 마지막까지 가면 레노를 만나게 되고 그들이 마테리아를 로켓트마을로 옮기는 것을 보게 된다. 레노가 불러낸 보스를 물리치고 그들을 따라 잠수함에 탑승하자.

잠수함을 빼앗자

C 잠수함을 타면 미니게임을 하게 되는데, 빨간 잠수함이 적잠수함이므로 적들을 피하면서 보스잠수함을 격추시켜야 한다.

이것이 미니게임의 도움말

D 잠수함을 격추시키거나 격추당하면 다음 지령을 들을 수 있는데 그것은 바로 쥬논의 비행장으로 오라는 것이다. 그 말에 따라 비행장으로 가면 마테리아를 가득 실은 비행선이 로켓트로 떠나는 것을 볼 수 있다.

하지만 메테오는 꿈쩍도 하지 않는다

이미 신라는 로켓트 마을로 떠나고

또다시 나타난 타크스의 루드

E 그들을 따라 로켓마을의 우주선으로 가면 그들이 로켓을 쏘아올리려는 것을 알게 된다. 우주선의 앞에서 루드와 졸병들을 없애버린 시드는 로켓트를 탈취한다.

F 로켓트가 쏘아올려진 후, 내부를 돌아다니다 보면 휴즈마테리아가 있는 곳을 발견하게 되는데, 이곳은 패스코드를 넣어야 열린다. 패스코드는 3분안에 입력해야 하며 시드가 조금씩 힌트를 준다. 필자가 해본 결과로는 ○, □, ×, ×이다.

G 휴즈 마테리아를 찾은 후에는 로켓트를 탈출할 탈출포트를 찾아야 하는데 도중 시드가 다치고 만다. 하지만 셰라의 도움으로 시드는 무사히 구출되고 일행은 지구로 귀환하게 된다.

셰라?

TALKING ROOM

시드: 어이 너희들! 무슨짓을 하는거야?

????: 아, 왜 이렇게 시끄러운가 했더니 함장이 돌아오셨군요?

????: 들어봐요 함장. 로켓트를 날릴 수가 있어요

시드: 응? 도대체 무슨 소리야?

????: 이 로켓트에 마테리아폭탄을 설치해서 메테오로 날려버리는 거에요.

????: 우리들의 로켓트가 이 별을 구하는거죠.

????: 우~~ 흥분되는데!

크라우드: 잠깐 기다려!

시드: 시끄러! 너희들 좀 조용해! 로켓트의 상태는 어때?

????: 어느정도 괜찮아요. 하지만…

????: 로켓트를 오토파일럿장치로 메테오에게 던져버리는 계획인데, 자동조정장치가 파괴되어서…

시드: 부숴졌어? 수리는 어떻게 된거야?

????: 셰라가 하고있는데…

시드: 윽! 정말 잘난 놈들이군. 그 여자에게 맡긴 일은 100년이 지나도 안 끝나! 이 녀석은 내가 조정해 볼테니까, 오토파일럿장치는 그냥 놔둬! 자, 모두에게 전해!

????: 알았어요 함장. 나머지 부탁드려요

크라우드: 어이, 시드! 어쩔셈이야? 마테리아의 속에는 고대의 지식, 지혜가 봉인되어 있다고.. 우리들은 그 힘을 사용하여 이 별을 구한다! 휴즈마테리아를 잃을 수는 없어. 그건 알고 있지?

시드: 응. 알고 있어. 마테리아가 중요하다는 것도, 네 녀석의 생각도. 하지만 들어봐! 나는 과학의 힘이든 마법의 힘이든 상관없어. 하지만 난 과학의 힘을 믿고 싶어. 땅을 기어다니던 인간이 하늘을 날게 되었어. 그리고 드디어 우주에 갈 수 있는거야. 과학은 인간의 손에서 태어나 길러진 힘이야. 그 과학이 이 별을 구할지도 모르지. 과학 덕택에 밥을 먹고사는 나에게는 정말 대단한 일이야. 언제까지나 신라가 하는 일에 연연할 필요는 없어. 난 나중에 해야지 하는 생각은 하지 않는다고..

크라우드: 하지만 시드…

시드: 시끄러. 더 이상 할말 없어. 여긴 내가 일하는 곳이야. 관계없는 녀석들은 꺼져! 악, 뭐, 뭐야 무슨일이 일어난거야?

BOSS

????

레노가 마황로에서 데리고 나온 이 녀석은 매우 성가시다. 우선 많은 공격횟수를 가지고 있으므로 슬로우를 거는 것이 좋다. 또한 녀석의 라피스 레이저는 전체액에 1500 이상의 데미지를 주므로 주의하자. 기계이므로 번개에 약하다.

이것이 공포의 라피스레이저

MISSION 2 - 화이트 마테리아-호리 -

PREVIEW

메테오 저지계획에 실패한 일행은 코스모캐니언에 있는 부겐하겐을 만나게 된다. 그곳에서 일행은 메테오를 막을 수 있는 건 자신뿐이라고 했던 에어리스의 말을 생각해 내고, 그녀가 잠들어 있을 고대종의 도시로 다시 가봐야 한다는 것을 알게 된다. 하지만 아직 고대종의 도시로 갈 때가 아니다. 그곳에 가려면 해저의 어디선가 얻을 수 있는 고대의 열쇠가 있어야 한다. 바다 속으로 가라앉은 신라의 비공정 게르니트의 내부에서 이 열쇠를 얻은 후 고대종의 도시로 가자. 그곳에서 일행은 또 다른 마테리아의 존재를 알게 된다. 이 별을 구할 수 있는…

부겐하겐을 만나자

열쇠가 반응한다

물속에는 청록으로 빛나는 백마테리아가

쥬논의 주포가 미드갈에

CHECK POINT

A 다시 코스모 캐니언의 부겐하겐을 만나자. 그와 대화하면 크라우드와 동행해주며 3개의 휴지마테리아를 이용해 '바하무트영식' 마테리아를 얻게 해준다.

바하무트 영식의 마테리아를 얻었다

B 부겐하겐을 만난 뒤에는 잠수함을 타고 바다 속을 뒤져 신라의 비공정을 찾아내자. 그 속에는 웨폰에 대항하기 위한 많은 무기와 마테리아가 숨겨

TALKING ROOM

부겐하겐: 오오 확실히… 무언가가 있어 보이는데? … 조금 시간을 줘 봐. 이 방에 떠돌던 고대종의 의지는 딱 한 가지의 일을 의미하고 있어. 별의 위기… 더 이상 사람의 힘으로도, 끝없는 시간의 힘이라도 어떻게 할 수 없을 정도의 위기. 그런 때가 닥쳐온다면 호리를 구하라고.

크라우드: 호리?

부겐하겐: 궁극의 백마법 호리… 메테오와 반대되는 마법이지. 별을 파멸로부터 구할 수 있는 마법. 호리를 원하는 마음이 별에 전해진다면 그것이 나타난다. 호오. 메토오도, 웨폰도 모두 사라져 버리겠지. 어쩌면 우리들까지도.

크라우드: 우리들까지?

부겐하겐: 그것은 별이 결정할 일이야. 별에게 어떤 것이 좋고, 어떤 것이 나쁜지. 나쁜 것은 사라져 버린다. 그것뿐이지. 우리들 인간은 어느쪽일까?

크라우드: 호리를 구하라… 어떻게 하면 되지?

부겐하겐: 별에게 말을 거는 것이지. 소원이 별에게 전해진다면 백마테리아가 청록색으로 빛나는거야.

크라우드: …끝이야. 백마테리아는 에어리스가 가지고 있었어. 하지만… 에어리스가 죽어버렸을 때 제단에서 떨어져서… 그러니까… 끝이야.

부겐하겐: 이걸 봐!!

크라우드: !!

부겐하겐: 고대문자야

크라우드: 읽을 수 있니?

부겐하겐: 하나도 모르겠는데?

크라우드: 이런 때 장난하는 거야?

부겐하겐: 나는 고대종이 아니기 때문에 이런 건 읽지못해. 하지만 이런 노인네라도 눈은 좋지. 문자의 아래를 봐.

크라우드: 초크로 무언가 적혀 있어… 열쇠를 사용한다.

부겐하겐: 분명 이곳을 발견했던 학자가 해설을 적어놓은 것이야… 단지 두단어만을 해석하고 힘이 빠졌나 보군.

크라우드: 열쇠? 무엇을 위한?

부겐하겐: 몰라… 하지만 분명 이곳의 비밀을 풀기위해 필요하지. 비밀… 그것은 에어리스와 관계되는 것일지도 몰라.

크라우드: 무슨 뜻이지?

크라우드: 빛나고 있어

부겐하겐: 호오. 청록색이야

크라우드: …에어리스. 에어리스는 이미 호리를 외우고 있었어. …내가 세피로스에게 흑마테리아를 넘겨준 다음… 꿈속에서의 에어리스의 말… 세피로스를 막을 수 있는 것은 나쁜… 그방법이, 비밀이 이곳에 있어… 라고 말했지. 그것이 호리… 자신이 가지고 있던 백마테리아의 의미. 백마테리아를 자신이 가지고 있다는 의미. 자신이 모든 것을… 에어리스는 이곳에서 알았어. 에어리스는 우리에게 큰빛을 남겨주었어. 하지만 그것은 에어리스의 목숨… 에어리스자신의 미래와 바꾸어… 미안해 에어리스. 좀더 빨리 알아주지 못해서. …한마디도 말해주지 못하고, 우리들의 앞에서 사라져버려서, 뭐가 뭔지 알지 못하게 되어버려서. 그래서 알아채는 것이 늦어졌어… 하지만 에어리스… 난 이제 알았어. 에어리스… 이 다음은 내가 어떻게든 하겠어.

크라우드: 고마워, 에어리스. 에어리스의 소리는 별에 전해졌어. 그것은 백마테리아의 빛만 봐도 확실해… 하지만…호리는? 어째서 호리가 발동되지 않지? 왜?

부겐하겐: 방해하고 있는 것이 있으니까.

크라우드: 그녀석인가… 그녀석밖에 없어. …세피로스 어디에 있지?

루파우스:… 리프군. 마황로의 출력정비는 자네의 일이야.

리프: 예

스칼렛: 카하하하하하. 정비라니 좋겠어요 리프. 출력전개해서 쾅~ 하고 가는거예요!

하이데카: 하하 그것보다도 역시 사장. 세피로스를 물리치면 메테오도 없어진다는 것은 좀 이상한데요?

스칼렛: 사장. 잊지말아주세요. 미드갈의 마황로의 힘으로 포탄을 날려보내는 것은 저의 아이디어예요.

루파우스: 마황캐논의 포탄은 정말로 북쪽의 구멍까지 날아가겠지?

스칼렛: 카하하하하! 당연하죠. 하지만 사장, 마황캐논이라고 부르지 마세요. 이 신병기의 이름은… 시스터・레이예요!

져 있다. 그외에도 고대의 열쇠(古代のカギ)도 숨겨져 있다.

C 해저 비공정 내에는 레노와 루드도 있다. 그들의 말에 따르면 군수물자를 수송하던 중 웨폰에게 당했다고 하는데…

루드와 레노

D 고대의 열쇠를 손에 넣었다면 에어리스가 잠들어 있는 고대의 도시로 향하자. 이곳은 메테오와 라이프스트림의 영향으로 지형이 많이 바뀌어져 있다. 던젼의 마지막에는 큰 수정체가 있으며 이곳에서 이벤트가 일어난다.

이곳에 이벤트가

가 행동을 개시했다고…

E 에어리스가 외운 호리에 대한 이벤트가 끝나면 밖으로 나와 돌아다녀보자. 그러면 케토시로부터 연락이 온다. 루파우스

레노&루드

BOSS

레노 & 루드

해저의 비공정에서 만날 수 있는 보스. 정말 끈질긴 녀석들이다. 공격법은 여태까지와 비슷한 것으로 레노는 네오타크스광선 등의 총공격을, 루드는 라계열의 공격마법을 사용해 온다. 네오타크스 광선에 걸리면 혼란상태가 되므로 유의하자.

MISSION 3 - 신라 컴퍼니의 최후 -

PREVIEW

별을 구할 수 있다는 호리와 그것이 에어리스에 의해 발동되었다는 사실을 안 크라우드 일행은 또다른 소식을 접하게 되었다. 그것은 바로 루파우스가 미드갈의 마황로를 이용하여 마황캐논을 쏜다는 것이였다. 그리고 신전을 나서자 웨폰까지 움직이기 시작했다. 그 후 미드가의 시스터 레이와 웨폰은 서로 공격을 하였고 그 피해는 막대했다. 결국 신라의 도움으로 대공동의 바리어는 소멸되었다. 하지만 미쳐버린 호조는 마광로의 에너지를 모아 세피로스에게 넘겨주려 하고 이를 막기위해 일행은 미드갈에 잠입한다. 그리고 그곳에서 호조가 세운 계획의 전모를 알게 된다.

시스터 레이 가동준비

발사!

웨폰 직격!

세피로스의 바리어도 소멸

미드갈 잠입

CHECK POINT

A 웨폰이 움직이기 시작하면 하이윙을 타고 미드갈로 가서 웨폰이 오는 것을 기다리자. 웨폰이 미드갈에 도착된 뒤, 걸어서 근처까지 가면 이벤트가 시작된다.

웨폰 등장

루파우스의 최후

B 결국 루파우스는 사망하고, 세피로스의 바리어도 소멸하였다. 하지만 이번엔 호조가 나타나 마황로의 에너지를 모두 모으고 있었다. 이것을 막기 위해 하이윙의 기수를 돌려 미드갈로 향하자.

C 미드갈에 도착하면 케토시를 따라 지하로 잠입하자. 이곳의 길은 꽤 복잡하므로 헤매지 않도록 주의하자.

D 지하로를 중간정도 통과하면 타크스와 마지막으로 만나게 된다. 이번에는 남은 세명인 이리나, 루드, 레노와 함께 싸우게 되므로 주의하자.

타크스와도 이젠 마지막 싸움

E 타크스들을 물리치고 난 뒤 지상으로 올라오면 스칼렛과 하이데커가 나타나 대웨폰용 병기인 프라우드·브랫을 끌고 나온다.

BOSS

이리나, 레노, 루드

3인과 함께 싸우므로 어려워 보이지만 그리 어렵지는 않다. 루드와 레노의 경우 여태까지와 비슷한 공격법을 사용하며 이리나는 수류탄을 던지거나 혼란공격을 해온다. 특별한 약점은 없지만, 마법에 약하므로 마법공격을 주로 사용하자.

프라우드 브랫
(プラウド・ブラット)

스칼렛이 자랑하는 대웨폰용 비밀병기. HP는 높지만 민첩성이 떨어지므로 그리 어렵지 않게 이길 수 있다. 역시 마법에 약하므로 마법으로 공격하자. 기계류이므로 번개에 약하다.

이것이 호조의 세번째 모습

호조(寶條)

이번 미션의 보스로서 자신의 몸에 제노바의 세포를 주사한 매드 사이언티스트. 지금까지의 보스들과는 달리 2번이나 변신을 한다. 처음 등장하면 캅셀을 사용해 몬스터를 불러내고 변신후부터는 점점 괴물로 변해간다. 두 번째 모습은 양쪽의 팔과 몸체의 3부분으로 나뉘어 있는데 이때 소환마법을 사용하도록 하자. 세번째 모습은 제노바의 세포가 완전히 깨어난 것인데, 공격력은 별로 세지 않지만 콤비네이션 공격을 해온다. 변신만 할 뿐 별로 어려운 상대는 아니다.

TALKING ROOM

호조: 크크크 세피로스 기다려라. 곧 마황을 보내줄테니까.

리프: 그만해 호조! 케논, 아니 지금은 미드갈 전체가 위험하단 말이다.

호조: 크크크… 미드갈 한둘쯤은 싼거야.

리프: 호조, 호조…!

호조: 세피로스 보아라. 자 이제 끝이야. 크크크… 과학을 뛰어넘어라… 너의 존재앞에선 과학도 무력해… 분하지만 인정해 주지. 대신… 보여줘라. 크크크…

크라우드: 호조! 여기까지다!

호조: 호오. 실패작인가?

크라우드: 난 크라우드다. 이름정도는 기억해라.

호조: 네 녀석을 보면 나는… 나의 과학적인 재능이 없음을 느끼곤 하지. 나는 너를 실패작이라고 판단했다. 하지만, 세피로스카피가 가능한 것은 네 녀석뿐… 크크크… 나자신이 싫어지는데?

크라우드: 어떻게 되었든 좋으니까 이딴 짓은 그만둬.

호조: 이딴 짓? 아 이거? 크크크… 세피로스는 에너지를 필요로 하고 있으니까. 내가 조금이라도 힘이 되주려는 것 뿐이야.

크라우드: 왜지? 왜 그런짓을?

호조: 왜그렇게 시끄러운 녀석이지? 흠 과학자로서는 바보같을지도 모르지만. 에너지레벨은… 83%인가? 시간이 너무 걸렸군. 아들이 힘을 필요로 하고 있다. …이유는 그것뿐이야.

크라우드: …아들?

호조: 크크크… 그녀석을 모르겠지. 크크크 세피로스녀석 내가 아버지인걸 알면 어떻게 생각할까? 그녀석은 나를 싫어하지. 크크크크크!

크라우드: 세피로스가 당신의 아들?

빈센트: …

호조: 크크크 나의 아이를 가진 여자를 가스트의 제노바·프로젝트에 제공했던 것이다. 세피로스가 아직 모체에 있을때에 제노바세포를…

빈센트: 네녀석…!

크라우드: 당신이 이런 짓을 하고 있는 것은… 세피로스에게의 속죄…

호조: 히히히 틀렸어, 틀렸어! 과학자로서의 욕망이다. 히히히.

빈센트: 나는… 잘못하고 있었다. 잠자코 있었어야 하는 것은… 네녀석이다 호조…

호조: 나는… 히히 과학자로서의 욕망에 졌다. 바로전에도 져버렸다. 자신의 신체에 제노바의 세포를 주입해 본 것이다. 히히히. 결과를… 보여주지!

케토시: 신라는… 끝났습니다.

크라우드: 메테오가 떨어질 때까지 남은건…

레드서틴: 겨우 7일. 할아버지가 말했어.

크라우드: 그래 레드서틴. 코스모캐니언의 사람들이 만나고 싶어?

레드서틴: …응

크라우드: 마린을 만나고 싶지?

바렛트: 그런건 묻지마.

크라우드: 우리들이 세피로스를 물리치고… 그리고 호리를 예방하지 않으면 7일후엔 이 별 그자체가 죽어버려. 우리들이 세피로스를 물리치지 못한다면… 내가 죽는단 말이야. 메테오로 죽는 사람들보다 몇일 빨리.

바렛트: 싸우기 전부터 지는 이야긴 하지마!

宝条
「クックックッ……
セフィロス、待っていろよ」

크라우드: 틀렸어! 나는… 모두가 무엇을 위해 싸우고 있는가. 그것이 알고 싶어. 별을 구한다… 별의 미래를 위해… 확실히 그렇다고 생각해. 하지만, 정말, 정말 그런거야? 나에겐, 이건 개인적인 싸움이야. 세피로스를 죽인다. 과거와의 완벽한 결별. 그것이 별을 구한다는것과 이어져 있는거야. 난 생각했어. 역시 우리들은 자신을 위해 싸우고 있는거야. 자신과… 자신이 중요하다고 생각하는 사람? 무엇? 그것을 위해 싸워. 그것을 위해 별을 구하는 싸움을 계속하고 있는거야.

바렛트: 확실히. 별을 구한다는건 왠지 멋있지. 하지만 내가 한 것은 그 마황로 파괴야. 지금에 와선. 그런 방법은 잘못된 것이라는 걸 잘 알 수 있어. 동료들이나 관계없는 많은 사람들을 불행하게 했지… …처음엔 신라에의 복수였어. 나의 고향을 빼앗았던. 하지만 지금은… 그래 나는 마린을 위해 싸우고 있어. 마린을 위해… 마린의 미래를 위해… 그래… 나는 마린을 위해 별을 구하는 싸움을 하고 있는것인가…

크라우드: 만나러 가. 지금의 감정을 확신하고 와. 모두들, 한번 배에서 내려 자신이 싸우고 있는 이유를… 그것을 확인했으면 좋겠어. 그 후에 돌아와.

시드: 아무도 돌아오지 않을 수도 있어. 메테오 때문에 어차피 죽어. 쓸데없는 객기는 부리지 말자고… 하고 말야.

나는 자신이 싸우는 이유를 알고있어. 틀림없이. 별을 위해 싸우고 있어. 하지만 그중에는 개인적인… 아주 개인적인 생각이 있어. 모두는… 어때? 나는 모두가 그런 것을 찾았으면 좋겠어. 찾지 못했다면 어쩔 수 없어. 이유없이는 싸울 수 없겠지? 그래서, 돌아오지 않는다면… 할수 없지.

티파: 모두, 가버렸네…

크라우드: 아! 우리에겐 돌아갈 곳도, 기다리고 있는 사람도 없으니까

티파: 그래… 하지만… 분명히 모두 돌아와 주겠지?

크라우드: 글쎄… 어떨까… 모두 제각기 비교할 수 없는 소중한 것을 가지고 있고… 그리고 이번만은 상대가 상대인만큼…

티파: 응… 그래도 난… 괜찮아. 비록 아무도 오지 않더라도 말야. 크라우드와 함께라면… 크라우드가 곁에 있어준다면… 무섭더라도… 지지않아 난…

크라우드: 티파…

티파: 우리들… 여기까지는 계속 멀리, 떨어지지 않으면 안되었지. 비록, 아무리 가까이 있을지라도. 하지만, 라이프스트림 안에서 많은 슬픔의 외침에 둘러싸였을 때 크라우드의 소리가 들리는 듯한 기분이 들었어… 훗… 크라우드는 모르겠다고 말할지 몰라도… 하지만 가슴 깊은 곳에 너의 소리가 나의 이름을 부르고 있어… 그런 기분이 들었어…

크라우드: 아… 그때 나에게도 티파의 외침이 들렸어. 티파의 소리가 라이프스트림의 의식의 바다에서 나를 부르는 듯했어. 약속했던 거잖아. 티파에게 무슨 일이 생긴다면 쫓아가겠다고.

티파: 저 크라우드… 우리들의 소리를 별들이 들어줄꺼라고 생각해? 노력하는 우리들의 모습을 보고 있다고 생각해?

크라우드: 글쎄… 하지만… 누가 보고있던, 나는 할 수 있는만큼 해 볼꺼야. 라이프스트림의 속에서 티파가 그렇게 가르쳐 주었거든.

티파: 그래.

크라우드: 저, 티파… 나… 티파에게 하고싶은 말이 있어. 하지만, 지금 이렇게 둘만이 있으니까, 무엇을 말하고 싶었는지..

티파: 크라우드… 생각을 전하는 것은 언어뿐이 아니야.

크라우드: 티파…

크라우드: 곧, 새벽이야…

티파: 으, 응…

크라우드: 미안. 깨운 것 같은데… 곧, 새벽이야, 티파

티파: 응… 저… 크라우드… 조금만 더… 이대로 있게 해줘… 두번다시 돌아오지 않을, 이날을 위해… 적어도, 지금만큼은…

크라우드: 그래… 좋아. 이것은, 우리 둘만에게 주어진 마지막 시간일지도 모르니까…

MISSION FINAL - 결전 -

PREVIEW

호조의 최후와 함께 신라의 시대는 막을 내렸다. 이제 남은 것은 약속의 땅에서 메테오의 날만을 기다리고 있는 세피로스뿐. 세피로스를 쓰러뜨리고 호리를 해방하기 위하여, 이 별을 구하기 위하여, 가자! 약속의 땅으로!

가자 모두들!

TALKING ROOM

바렛트: 아, 아파…
크라우드: 바렛트?
바렛트: 뭐야… 결국 모두 모이고 말았잖아… 욱.
크라우드: …세피로스!
바렛트: 으… 이것이 진정한… 세피로스의 힘인가?
시드: 모, 몸이 마음대로 움직이지 않아…
레드서틴: 앞다리가… 뒷다리가… 꼬리가 끊어질 것만 같아.
케토시: 아… 역시 수준이 달라!
유피: 나, 나는 더 이상 안돼…
세피로스: 크라우드… 크라우드…
크라우드: 우… 으…
크라우드: …여기 있다… 거기… 있는거야…
티파: 크라우드…?
크라우드: 호리가… 호리가 그곳에 있어… 호리가 빛나고 있어… 에어리스의 기도가… 반짝이고 있어. 호리… 에어리스… 아직 끝이 아니야… 끝이 아니라고!
크라우드: 우리들이 할 수 있는 것은… 여기까지야.
바렛트: 잠깐 기다려! 호리는? 별은 어떻게 되는거야?
크라우드: 그건… 알 수 없어. 나머진 별이 정할 일이잖아?
티파: …그래 우리들, 할 수 있는 일은 모두 했으니까.
크라우드: 자 모두! 더 이상, 생각해봐도 소용없어. 불안같은 건 여기에 버리고 마을로 돌아가자고.
티파: 어떻게 된거야?
크라우드: …느껴져…
티파: 에?
크라우드: 그녀석은… 아직 있어! 아직…
티파: 크라우드!
크라우드: 웃고 있어!

미니 이벤트 대공개

뜨거운 산정 시뮬레이션 배틀

콘돌포드에서는 시뮬레이션 배틀을 체험할 수 있다. 플레이어는 사령관이 되어서 신라군의 맹공을 저지하는 것이다. 거대한 콘돌과 알을 콘돌의 지키기 위해 지혜를 짜내 싸우도록 하자.

아군 유니트

우선은 아군 유니트를 맵에 배치한다. 커서를 움직여서 장소를 결정하고 유니트를 선택하면 배치완료. 어디까지나 공격을 저지하는 것이 목적이므로 무리하게 공격 페이스로 흐르지말고 방어하는 것이 중요하다. 또한 유니트를 고용하려면 자금이 필요하므로 최소한 3,000 길은 준비하여야 한다.

우선은 배치장소를 결정

장소가 결정되면 유니트를 배치

전투맵

유니트마다 고용비를 지급

침입당하면 전투

기본룰 설명

신라의 부대로부터 파수대를 지키면 OK! 병을 많이 고용하여 파수대를 지키자. 파수대로 적군이 침입하기 시작하면 적사령관과의 전투가 시작된다. 크라우드 일행은 파수대를 지키기 위해 싸우게 되고 승리하면 아이템을 얻을 수 있다.

유니트의 공격

아군 유니트에는 각자 다른 특성이 있다. HP가 높거나 아군을 회복시키는 등 여러가지 능력을 가지고 있다. 이것을 잘이용하여 싸우도록 하자.

디펜다의 강렬한 일격!

올가미 공격

유니트는 병만이 아니라 올가미를 설치할 수 있는 유니트와 돌을 멀리 던지는 투석기를 다루는 유니트 등 여러가지가 있다. 이러한 유니트를 잘이용하면 전투를 쉽게 승리로 이끌 수 있다.

올가미 공격은 거리가 한정되어 있다

적 유니트

적 유니트는 아래에서 위로 진행해온다. 결국은 파수대를 노리고 공격해 오기때문에 파수대 근처에는 순찰하는 유니트를 고정시켜 둘 필요가 있다. 적이 가까이 오면 사령관 유니트가 등장하며 이 사령관은 전투능력이 높은 편이므로 아군 유니트 전원을 사용하여 공격하여야 한다.

액션1 쵸코보 스퀘어

레이스에서 경주하는 쵸코보에 돈을 걸어서 1위와 2위를 맞추는 게임이다. 예상이 들어맞으면 아이템이나 GP를 얻을 수 있다.

돈을 걸자.

우선은 쵸코보권를 사고 1위와 2위을 예측한다.

레이스 시작!!

스타트를 눌러서 레이스를 시작한다. 결과를 기다려 보자!

경품을 받을 수 있다.

레이스에서 이기면 오른쪽의 카운터에서 GP나 아이템을 받자.

액션2 원더 스퀘어

게임센터로서 여기에서도 돈을 가지고 놀 수가 있다. 각 게임에서 고득점을 얻으면 GP를 얻을 수 있다.

메가스모 / 팔씨름 / 캣처 / 원더

미니게임 광장

농구게임

미니게임 입구

미니게임광장입구

어떤 게임들을 할까

모그 분리

미니게임광장

3D배틀러

액션3 배틀 스퀘어

처음에 왔을 때는 안으로 들어갈 수 없는 투기장이다. 이곳은 1대1로 대전자와 싸워서 힘을 겨루는 장소이다.

케이트시를 동료로 삼은 직후 방문하면 이벤트가 발생한다. 곧 코렐프리즌에 보내져 버린다.

코렐프리즌에서 나오면 언제라도 도전할 수 있다.

배틀게임에 참가!!

시합은 토너먼트방식으로 행해진다. 시합전에 슬롯으로 핸디캡을 정한다.

액션4 고스트 스퀘어

어둠속에 우뚝 솟아 있는 으스스한 양옥집. 호텔로도 사용할 수 있고 조금은 무서운 대저택이다.

용기를 내서 안으로 들어가 보자!

골드소저의 유일한 상점이다. 원내에서 물건을 살 수 있는 곳이 이곳뿐.

목매서 자살한 사람이 호텔을 소개

이『고스트 호텔』의 가장 인기있는 캐릭터는『목매서 자살한 사람』로서 천정에 있다가 손님의 눈앞에 떨어져서 놀라게 한다. 집안에는 객실은 물론 아이템 상점도 있다. 곤란한 일 이 있으

어떤 이벤트를 볼 수가 있다. 차분한 분위기이다.

액션7 라운드스퀘어

원내를 천천히 구경할 수 있는 거대한 케이블카이다. 아직 보지 못한 어트랙션이 있는가 없는가를 조사해 보자.

입구

액션6 이벤트 스퀘어

이유는 알 수 없지만,모쿠리의 거대한 인형이 서있는 극장이다. 현재는 공연예정이 없어서 연인들의 데이트 장소가 되었다. 어떤 연극이 상연되었을까?

액션5 스피드 스퀘어

은하계를 모티프로 하는 장내를 소형로켓에 타고 활주하는 제트코스트형 어트렉션이다.

마지막에 점수가 표시된다. 친구들과 겨루어 보는 것도 좋을 것이다.

코스위에서 보이는 적을 공격한다.

어린이는 주의를? 제트코스트라고 하지만, 간단한 놀이기구가 아니다! 날아오는 적을 슈팅게임처럼 공격해서 파괴할 수 있다.

젯트코스터로 / 고스트호텔로 / 관람차입구 / 어트렉션무대

제트코스트로 슈팅게임을 즐기자

FINAL FANTASY VII

삼성 홈 게임기

멀티미디어의 삼성전자

12월 21일 발매

수퍼 알라딘보이 최고 액션 게임
소닉이 3차원으로 돌아왔다.
소닉 3D 블래스트가 펼치는 환상의
모험. 입체화면에서만 가능한 수많은
함정이 우리를 기다린다.
세가 최고의 액션 게임 소닉 3D
블래스트로 겨울을 즐겁게 보내자.

세가의 마스코트 소닉이 다시 등장한다.
수퍼 알라딘보이 최초로 3차원 소닉을 만나자.

소닉 3D는 미국과 한국에서만 만날 수 있습니다.

SONIC™
3D BLAST™

COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

■국내영업본부
C&C 판매사업부
서울시 중구 남대문로 5가 84-11
(세브란스빌딩 18층)
HE영업부TEL:(02)259-2971~7

Smart & Soft
SAMSUNG
삼성전자

■고객상담실
수신자부담전화:080-022-3000
직통:(02)541-3000
■전문점:주)월드베스트(02)715-3393

■삼성 게임기 전문점

서울:주)하이콤	(02)795-5765
주)게임라인	(02)701-5489
주)아람	(02)715-5828
주)비엔티	(02)719-1445
주)멀티테크	(02)703-4658
하이테크게임프라자	(02)3272-4928
토탈게임(대구)	(053)781-2788
주)광복(부산)	(051)246-6565
한국게임(대전)	(042)636-6664

경 고

본 제품의 불법 수입품 또는 복제품의 판매, 유통이 적발시 법적 조치를 취하게 되오니 많은 협조 부탁드립니다. 또한 불법 제품을 구입하신 소비자께서는 본사로 연락주시면 소정의 사례와 함께 정품으로 교환해 드리겠습니다.

서로의 목적과 신념을 위해서 이 자리에 그들이 모였다.!!!

살아남은이를 위해서 축복할순없다.
제2회 암흑무투회 이름 아래
모인 이들은 패배자를 향한 동정을
바라지 않기 때문에 목숨을 걸고
싸우는 것이다.

- 개성적인 8명의 캐릭터 등장
- 다양한 필살기와 초필살기가 압권

鬪神傳 투신전 FOR SHIN DEN

HIC INFOCOMM

게임과 함께 즐거운

생명의 씨앗에서 태어난 호문크루스.

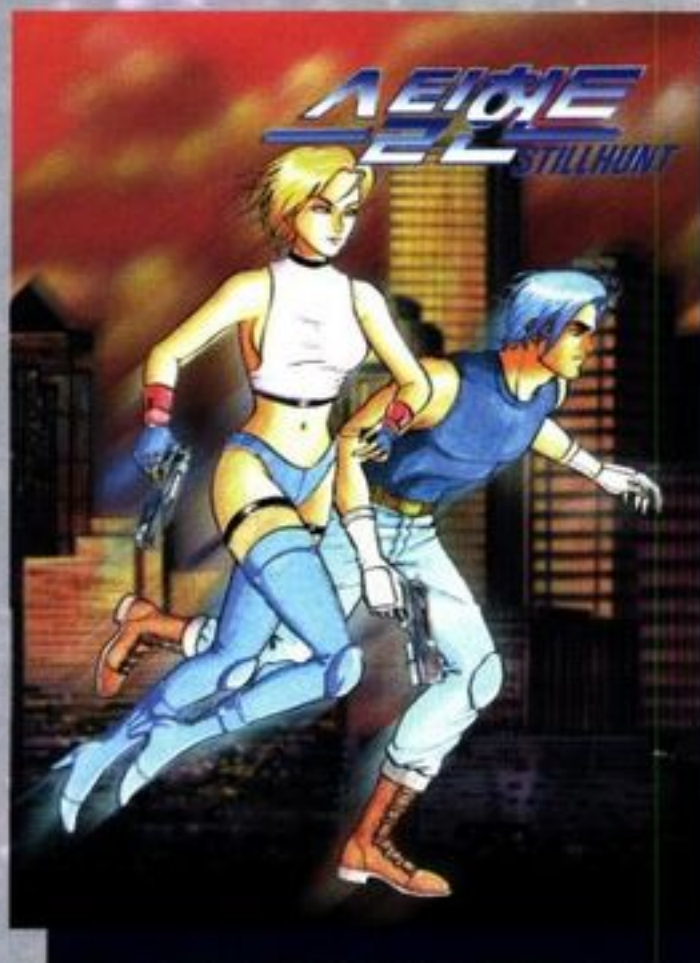
연금술사들의 꿈인 호문크루스.
그녀의 운명은 당신에 의해서 결정된다.

유리관속의 그녀는 이세상의 그 무엇보다도
순수하고 불안전한 존재
65일후 바깥 세상으로 나온
그녀의 운명은...

- 감정에 따라 변화하는 표정
- 우리말 더빙에 의한 완벽 한글화
- 속성과 성장에 따른 신체의 변화
- 화려한 그래픽과 아름다운 사운드
- 플레이어의 판단에 따라 일어나는 다양한 이벤트

요정전설

SKC SOFTLAND

HICOM

지금 이곳에서 미래의 새로운 전설이 시작된다.

스틸헌트 STILLHUNT

- 근경.중경.원경의 3중 배경 스크롤
- 박진감 넘치는 종.횡.사선 스크롤
- Field Visual에 의한 스토리 전개 다관절캐릭터와 3D로 제작된 캐릭터
- 고품위의 배경음악
- 캐릭터 선택 시스템
- 무기 숙련도 시스템 : 무기의 다양성과 RPG의 EXP개념을 도입

HICOM

판매원

HICOM

(주)하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드빌딩
TEL:(02)795-5765 FAX:(02)793-2329

겨울방학을 보내세요

회/색/의/잔/영

The War of GENESIS II 창세기전 II

베라딘에게 배신당해 비공정과
함께 추락하였으나 간신히
목숨을 부지한 흑태자는
빼앗긴 제국을 되찾기 위해...

■감동의 시나리오...
■탁월한 그래픽...
■방대한 캐릭터...
■다양한 전투씬...
■148가지의 마법과
■20여가지의 초필살기.

SOFT·MAX

CD-ROM

불타버린 마우스, 그 원인은 어디에

Z

■초반부터 벌어지는 치열한 전투. 화면의 모든것을 파괴하며 맛볼 수 있는 통쾌감.
■인공 지능에 할애된 2년이라는 시간은 Z군대를 유니트가 아닌 생명체로 탄생시켰다.
■공격적 성향을 자랑하는 게임 디자인은 게이머에게 최고의 만족감을 선사할 것이다.

GAME 동서게임채널

판매원
HICOM
(주)하이콤
서울시 용산구 한남동 686-42 파크랜드빌딩
TEL:(02)795-5765 FAX:(02)793-2329

3D 렌더링에 의한 리얼 캐릭터!

CAMPUS HEROES

이것이 파이팅의 시작이다!!

바로 우리 안에 숨어 있는 영웅들의 모습들이
우리 앞에 모습을 드러낸다.

- ■줌인, 줌아웃, 라이트 소싱에 의한 광원 표현 멀티 보이스 효과
- ■2인 플레이 이상의 모뎀플레이 기능
- ■DOS와 WINDOWS 95와 동시 지원 가능
- ■캐릭터 당 80여개에 이르는 다양한 필살기
- ■버튼 연타로 이어지는 필살기로 자신만의 컴보 만들기가 가능

MiPS SOFTWARE

개발원 (주)밉스
부산광역시 남구 문현4동 815 한일0/T 1520호
TEL:(051)643-8444 FAX:(051)642-0496

판매원 (주)하이콤
[illegible]

HICOM

CD-ROM

CD-ROM VERSION

멀티미디어의 삼성전자

WORMS UNITED AND REINFORCEMENTS

웜스 유나이티드

수류탄을 피해라! 우린 살아남아야 한다

- 40억 가지가 넘는 다양한 수준을 갖춘 아케이드 액션의 강자.
- 새로운 스피치 팩에 사용자 정의 팩을 비롯, 다양한 자료를 "World Wide Worm"을 통해 사용가능. http://www.team17.com/T17/worms (무료)
- 20여종의 배경이 들어있고 새로 자기만의 배경을 그릴 수 있음.
- 다음 수에 사용할 벌레 선택, 후퇴, 비축, 위장 지뢰를 비롯한 16가지 새로운 게임 옵션을 제공.
- IPX네트워크/모뎀 지원.

삼성C&C프라자에 오시면
소프트웨어 및 컴퓨터 관련제품 일체를 구입하실 수 있습니다.

시스템 요구사항
486SX-25 이상 8MB 램
2배속 CD-ROM
8BIT 사운드 카드

개발원 — TEAM17, ocean

판매원 — 인포미디어, Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자

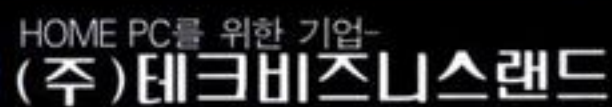
oul,
2500.

Moscow,
A.D. 2500.

MOSCOW. A. D. 2500

전투를 실감케하는 강렬한 음악소리, 한 편의 영화같은 생생한 영상-
임무를 성공적으로 마치려면 무자비한
외계인의 침입에 대항할 수 있는 치밀한 작전이 필요하다.
암흑같은 물 속에서의 전투가 외롭고 길게 느껴지겠지만, 패배한다면
쓰라림은 더욱 클 것이다. 당신의 임무는 오직 하나,
지구를 물 속에서 가라앉지 않게 하는 것!

게임도 역시 마이크로소프트!

※데들리 타이드는 CD4장으로 구성되어 있습니다.

Microsoft

DEADLY TIDE

HOME PC를 위한 기업-
(주)테크비즈니스랜드

TRC³ INCORPORATED

Rainbow Studios

KIDS TO ADULTS K-A CONTENT RATED BY ESRB

RAIDEN FIGHTERS

라이덴 화이터즈

2인 동시 플레이
도중 참가 가능!

▶ 『라이덴 시리즈』보다 더 리얼한 그래픽!

▶ 성능이 다른 7종류의 전투기가 선택 가능!

신등장 !

날개를 쉬기에는 아직 빠르다 !!

라이덴 시리즈를 능가하는 최신작이 드디어 등장!

DREAM ISLAND CO., LTD.

RM 655-1 DAE RIM BUILDING, 207-2 SAN LIM DONG
CHOUNG-KU, SEOUL, KOREA
TEL.(02)277-2764 FAX.(02)263-5076

RAIDEN FIGHTERS

라이덴 화이터즈

게임경진대회

(서울 · 경기 지역)

최강의 파일럿으로 라이덴의 명성은 새롭게 시작된다

1. 일 시 1997년 2월 26, 27일(예선) 28일(지역결선)

2. 장 소 제우스 게임센타(고려대학교 옆 안암동 로타리에서 고려대학 병원 방향으로 100m)

제우스 게임센타
고려대병원
고려대
←신설동
안암로타리

3. 참가자격 당일 참가자 순으로 출전권부여 (SINGLE 1000명, TEAM 500팀)

4. 경 품

1인 PLAY		2인(팀)플레이 합산	
1등(1명)	상품권 500,000	1등(1팀)	상품권 800,000
2등(1명)	플레이스테이션 1대	2등(1팀)	플레이 스테이션 2대
3등(1명)	8배속 CD-ROM드라이브 1대	3등(1팀)	8배속 CD-ROM드라이브 2대
4등(5명)	게임잡지 1년 구독증서	4등(2팀)	게임잡지 1년 구독증서
5등(7명)	탁상시계	5등(3팀)	탁상시계

5. 특 전 지역예선에 참가한 분들에 한하여 연말 결선의 출전자격이 부여되며 5등 이내에 입상한 분들에 한해서는 연말 결선시 예선을 거치지 않고 바로 본선에 출전할 수 있습니다.

※출전권을 획득한 분 중 300명을 추첨하여 예쁜 면 티셔츠를 드립니다.

RAIDEN FIGHTER 경진대회 일정표	
97년 4월	대전 · 충청지역
97년 6월	광주 · 호남지역
97년 8월	부산 · 경남지역
97년 10월	대구 · 경북지역
97년 12월	연말결선 (서울)

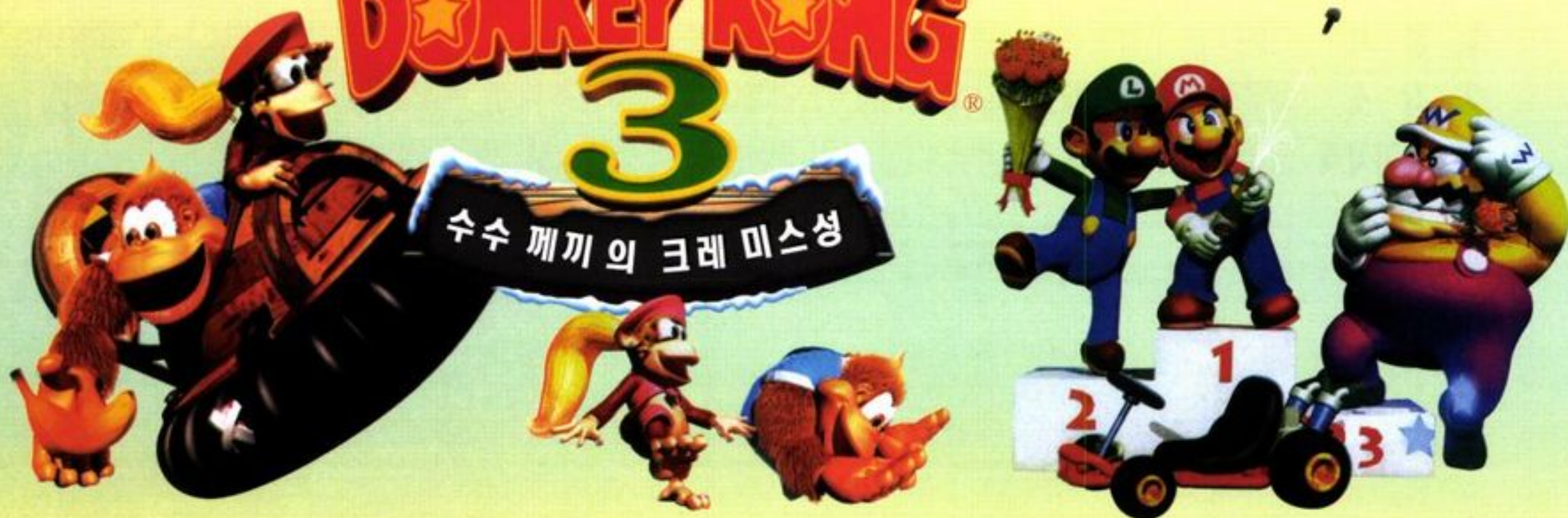
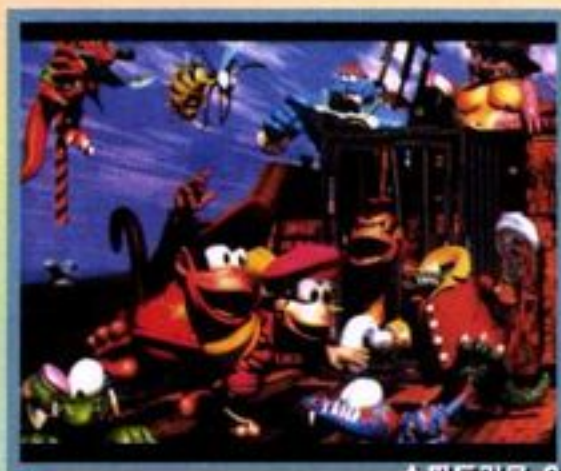
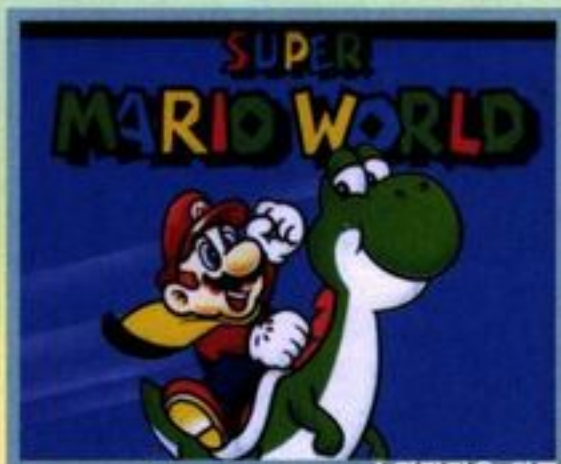
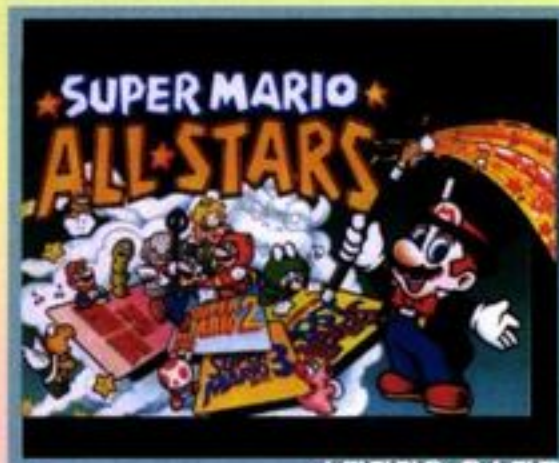
※ 상세한 일정 및 장소등은 게임 잡지 등을 참조 바랍니다.

연말에 있는 결선대회에서 3등 이내에 입상한 분들은 푸짐한 상금과 함께 라이덴 개발사인 세이브 개발의 초청으로 본사 견학 및 2박3일의 일본여행 혜택이 주어집니다.
(연말 결선 우승자 장학금 1등:300만 2등:200만 3등:100만)

■주최측의 사정에 의하여 변경이 있을 수 있습니다.

현대 슈퍼 컴보이 COMBOY

기대신작
기존의 시리즈와
비교하지 마세요

SUPER DONKEY KONG 3
수수 께끼의 크레미스성

총판매원
GOBONG (주)고봉산업
서울시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩 6층
TEL:(02)706-8602~4 FAX:706-8605
전시장:707-3141

JOY PARK

JOY PARK

일본 등 선진국에서
선풍적 인기를 얻고 있는
테마 파크산업을 한국형으로
개발한 게임센타 체인점

전국 조이파크 게임센타 체인점 모집

JOYPARK

투자시 기대효과

소자본 투자로 성공사업 실현
캐릭터 사업, 자판기 사업으로 수익 극대화
투자자 상호간의 협력기반 조성 및 정보교류

본사 지원 내용

1. 체인점 후보입지 조사 / 철저한 상권분석
2. 게임기, 게임 소프트웨어, 인테리어, 집기, 간판등 모든 개업 시스템
3. 고가 소프트웨어, 특수기계 임대
4. 캐릭터사업
5. 게임경진대회 개최 / 지속적인 광고와 홍보
6. 체인점관리 지원, 완벽 A/S
7. 창업에 따른 법률 / 세무 상담
8. 금융지원 및 상담

체인점 모집 안내

지역 : 학생 유동인구가 많고 각 학교 경계선으로 부터 200M 떨어진 곳
아파트접변, 학교, 학원주변상가, 유통스토아, 쇼핑센터 등
규모 : 최소의 평수에서 초대형 평수까지 가능
대상 : 게임, 게임기, 컴퓨터를 전혀 모르셔도 상관없음
첨단산업, 성공사업에 대한 믿음과 열의만 갖고 계신 분이라면......
(기존 오락실 이미지 개선 및 매출 신장)

모집안내 문의처

서울, 경기지역	대전, 충청지역
Joy Park 본사	Joy Park 대전지사
서울시 용산구 나진상가	대전시 중구 선화동
12동 가열 119~120호	유진오피스텔 1006호
Tel : 3273-2409	Tel : (042)254-8157~8
Fax : 706-8605	Fax : (042)254-5279

지금 PC게임의 전설이 되살아난다!

최고의 컴퓨터게임 삼국지 시리즈의 결정판!

전투의 승패를 좌우하는 "진형"의 등장

12가지의 진형이 등장함으로 방향과 지형에 따라 적절한 작전을 구사, 보다 실감나는 전투를 행할 수 있다. 또한 난사와 반격 등의 특수공격과 특수 장수만이 사용하는 "환술" 등 32가지의 계략이 전장을 화려하게 만든다.

담당관 제도의 현실화!

내정 – 군사 – 외교 – 특수 등의 담당관 제도가 사실화되어 도시별 지방행정이 세분화 되었으며 중앙집권제의 인재등용이 더욱 부각되었다. 매년 결정되는 목표는 게임의 새로운 재미로 추가되었다.

"민심장악"과 "명성"의 새로운 형식

백성과의 관계도 새로운 요소로 등장하여 전투시와 세금징수시 큰 요소로 작용, 또한 백성에 의한 명성은 이 게임의 주요 요소인 턴수를 결정하게되어 그 무엇보다 빠른 통일의 길을 보여준다.

박진감 넘치는 일기토

측면위에서 내려다 보이는 일기토로, 단검 등의 새로운 요소는 물론 캐릭터의 크기로 확대되어 불꽃튀는 일기토를 실감할 수 있다.

三國志V

[한글판]

- [황건적의 난] 시나리오 추가
- 7가지 멀티 시나리오 방식, 최대 8명 플레이 가능
- 오리지날 BGM 20곡
- 추천기종 : CPU 486, 8MB, 4배속 CD-ROM 드라이브
- Window 3.1, 95 호환

호평 발매중

KOEI

본사 : 서울 특별시 송파구 오금동 23-2 범아빌딩 2층 TEL : (02)401-2531/2, FAX : (02)449-5367

좋은 게임 BISCO

게임유통 新 시스템으로 거

소 자본으로 자기사업을 해야겠다고

도소매업에서 성공할 수 있는 노하우
현재 하시는 사업에 겸업 및 동참 전략
모든면에서 저희 게임유통을 선택하신
것은 행운입니다.

특 전

1 간판 및 인테리어 지원 검토

2 광고 및 판촉물 지원

3 영업지도신규판매교환대여

4 상품정보 정기간행물

5 출장상담판매촉진교육무료지원(항시대기상태)

현대 게임마트

게임유통 용산본점

**게임유통(본점):716-6301~2,
706-3070
FAX:3272-5505**

게임유통(수리실):713-5853 담당:이근식

A/S 전문 상담

■각종게임기, CD게임기,CPS, SS, N, GCD, 훼밀리 등등
A/S 15년의 노하우 용산에 발표

태안점	창동점	고강점	채널	게임박사	연희점	용인점	명일점	청주점	안산게임마트
TEL:(0455)72-1007	TEL:994-5533	TEL:(032)683-6428	TEL:704-7615	TEL:702-4268	TEL:337-2369	TEL:(0335)37-0858	TEL:3427-1165	TEL:(0431)69-0615	TEL:(0345)419-3210
면목점	둔촌APT	코바게임	청주점	게임했프(가락점)	화인게임	정릉점	안양점	축 오픈 울산점	수원점
TEL:433-2682	TEL:487-0115	TEL:718-1520	TEL:(0431)65-3587	TEL:417-6411	TEL:(0522)60-2420	TEL:911-4057	TEL:(0343)44-7036	TEL:(0522)65-9703,69-9437	TEL:(0331)251-5311
제주점	청주게임유통	이리점	대구성당점	용산점	광명점	간석점	가평점	능곡점	서대문점
TEL:(064)24-4405 47-7087	TEL:55-7624/57-3580	TEL:(0653)842-6558	TEL:(053)628-9482	TEL:3272-4502~3	TEL:683-2059	TEL:(032)432-7089	TEL:82-9386/9486	TEL:(0344)971-2727	TEL:(0331)47-5831
상계점	장안동	둔천점	오시오게임	간석점	수원점	분당점	당산점	종로점	원당점
TEL:935-3233	TEL:247-7747	TEL:487-0115	TEL:913-0801	TEL:421-2332	TEL:(0331)43-3679	TEL:(0342)712-2972	TEL:632-4217	TEL:743-4586	TEL:(0331)64-1472
I·Q	삼성점	분당점	군산점	천호점	부평점	용산점	충북진천점	청주점	구미점
TEL:716-0577~8	TEL:547-9400	TEL:(0342)702-2892	TEL:(0654)465-4064	TEL:489-3547	TEL:(032)547-8431	TEL:706-4133~4	(0434)33-1333,0505	TEL:(0431)55-2168	(0546)51-0610,51-0619,51-0682
안산2호점	불광점	가락점	상계점	울산점	망우점	춘천학생백화점	상주점	CD프랜드	호계2점
TEL:(0345)418-6651	TEL:386-8657	TEL:411-6411	TEL:	TEL:(0522)44-0604	TEL:492-3804	TEL:(0361)52-3536	TEL:(0582)535-7106	TEL:904-8321	TEL:(0343)52-5047

신나는 게임유통

용산점

본사 제조 수입상품 안내

게임머신

게임마스타

PS스틱

- 옵니링크 ●플레이스테이션 스틱, 새턴 스틱
- RF스위치 ●겸용스틱 ●미니확대경 ●미니충전기
- 핸디확대경, 핸디충전기 ●훼밀리●플레이스테이션
- 네오지오 등등 ●핸디겜보이 확대경, 충전기, 악세사리 등등

PS스틱

공장도가 판매합니다.

게임유통 용산점
·게임기
·팩
·차세대 기종
TEL 704-6061~3

게임기 팩
게임방
개업 중고 게임기 수리전문
Neo Geo 전문점
CD 게임방

게임유통(용산점):718-8895~6 704-6061~2

구좌번호(예금주:서원철)

- 국민: 015-24-0311-360
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908

일요일도 영업(상담)합니다.

항시 주차가능(일공휴일 전일 무료)

							삼척점	진주점	울산점
							TEL (0397)574-7949	TEL (0591)43-2729	TEL (0522)32-7750
안산점	대전법동점	울산온산프라자	신림점	원주점	분당아탑점	용산점	방학동점	마이크로월드	장위점
TEL (0345)402-5938	TEL (042)632-2165	TEL (0522)37-3735	TEL 866-6363	TEL (0371)43-7204	TEL 706-9930	TEL 719-5345~6	TEL 582-4262 583-2153	TEL 496-9217	TEL 942-8802
암사점	제물포점	진해점	능곡게임랜드	용산점	난곡점	광명점	장안점	수원점	포천점
TEL 428-5519	TEL 884-1379	TEL (0553)43-8838	TEL (0344)965-3618	TEL 702-3247	TEL 851-2047	TEL 612-6688	TEL 245-9681	TEL (0331)45-3639	TEL (0357)32-8827
신림점	경북청도점	게임매직랜드	미아점	수원점	은평점	구미점	포천점	송파점	수원점
TEL 855-1714	TEL (0542)73-4909	TEL 918-1812	TEL 986-5601	TEL (0331)45-7173	TEL 304-0383	TEL (0546)457-1637	TEL (0357)541-2053	TEL 473-1851	TEL (0331)33-0728
도레미	게임랜드	서귀포점	성남점	목동점	의정부점	포항점	인천점	쌍문점	수원점
TEL (0572)32-2101	TEL 855-1714	TEL (064)33-7040	TEL (0342)733-5842	645-2220, 643-8989	TEL (0351)42-5271	TEL (0562)72-6286	TEL (032)583-3188	TEL 997-0728	TEL (0331)214-6563
창동점	중계점	대전둔산점	상계점	부천점	분당점	수원점	신현점	일산점	현대게임프라자
TEL 992-3992	TEL 977-6487	TEL (042)529-6550~1	TEL 938-2708	TEL (032)611-7397	TEL (0342)711-2077	TEL (0331)221-5470	TEL (032)583-3582	TEL (0344)914-8368	TEL 407-8866

컴퓨터 모니터가 필요없이 T.V와 연결하여 사용하는

기초 컴퓨터

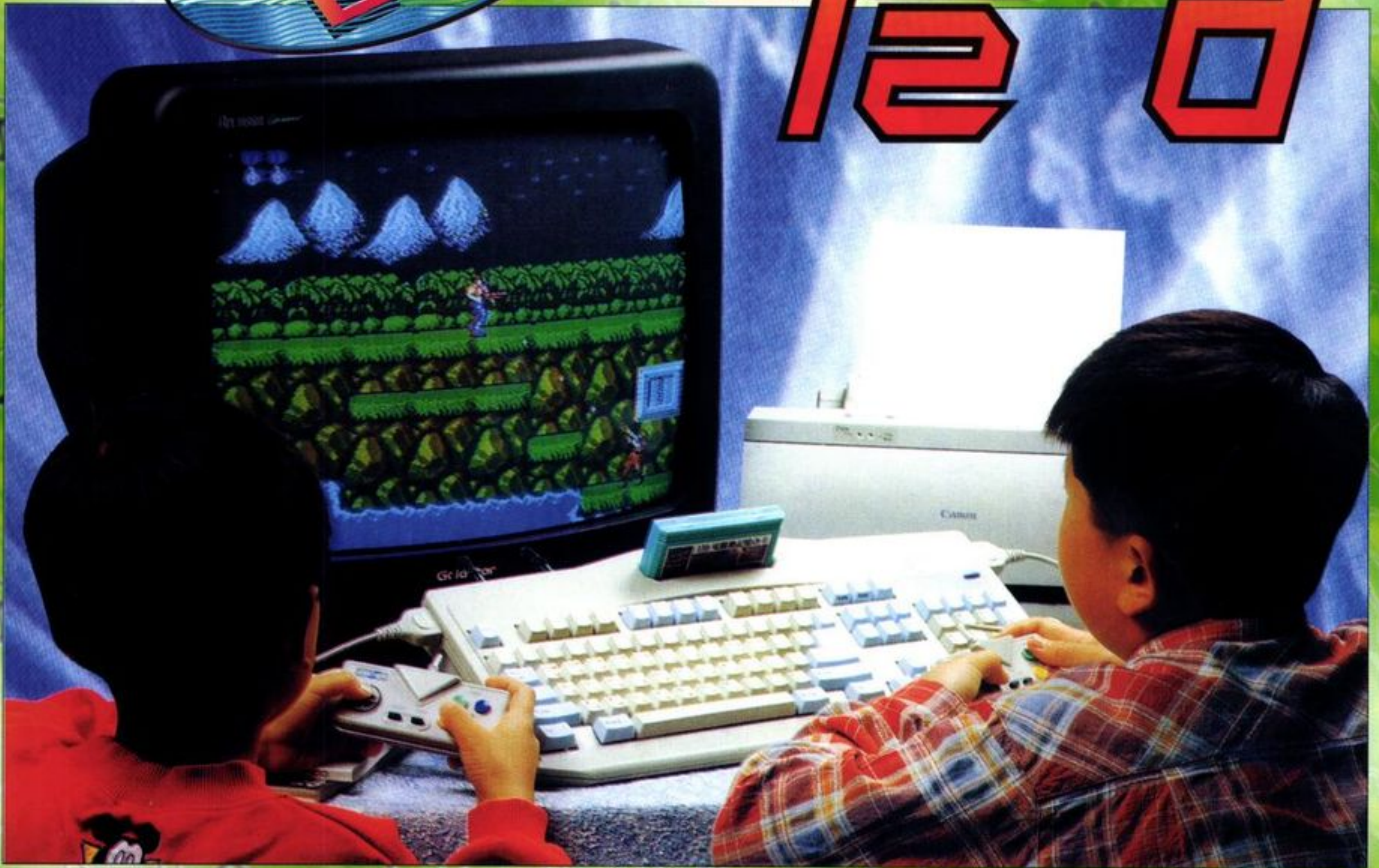
리틀·컴

리틀·컴 104호 704-7044

국어,수학,영어,음악 컴퓨터 공부까지

기초컴퓨터 리틀·컴

한글 교육용 기초 컴퓨터

리틀·컴 총판

게임기.주변기기 도매전문

기초교육용 컴퓨터 리틀-컴

리틀컴은 교육용 16가지 프로그램이 내장된 컴퓨터입니다.

- T.V와 연결하여 사용
- 5분만 배우면 유아, 초등학생이 사용가능한 컴퓨터
- 프린트기에 연결하면 프린트 가능
- 게임팩만 꽂으면 사용가능한 컴퓨터
- 키보드 연습으로 타이핑 속도를 향상시켜 줍니다.

◆전국 대리점,취급점 모집◆

- 컴퓨터 주변기기 도매전문업
- 게임기 주변기기 도매전문업
- 초등학교, 유치원, 유아원, 학원 교제 납품 전문업 우대
- T.V ▶ MBC, KBS-2, 어린이 시간 광고 참조
- 리틀-컴 서울총판 ▶ 서울 용산구 신계동 40-1 우경 B/D1층 104호

☎대표:704-7044, 3273-2417~8

해 명 서

-드림아일랜드의 시나리오 공모전 당첨자 관련-

아케이드용 게임 개발 업체인 드림아일랜드(주)는 이번 시나리오 공모전에 참가한 참가자 전원에게 공모작 입상인원 선발에 관해 다음과 같이 해명합니다.

지난 1월 27일 PC통신 나우누리에 폐사가 진행한 시나리오 공모전에 대한 질책 기사가 상당수 올라왔습니다. 내용은 입상자 전원을 밝히지 않고 개별통지한 부분, 직접적으로 현금 상품과 관련된 상위 당첨을 시키지 않은 점등입니다.

공모작은 총 127통에서 15통을 입선작으로 1,2,3등에 해당사항이 없이 4등 2명, 5등 13명으로 뽑았습니다. 물론 1,2,3 등에 해당자가 없는 부분은 폐사의 주관적 판단에 의해서였습니다. 만약 저희가 시나리오 공모전에 관한 사전 지식과 경험이 풍부했다면 이런 부분을 응모자에게도 만족시키면서 폐사 또한 만족하는 방향으로 이끌었을 것입니다. 한편 저희의 주관적인 판단으로는 응모한 시나리오의 대부분이 실제로 게임 제작에 반영하기 힘든 면이 있었습니다.

여러분의 많은 질책 덕분에 폐사는 많은 것을 배웠습니다. 앞으로 다가올 행사나 다음 공모전에서는 더욱 완벽하게 이끌어나갈 것입니다.

특히 응모자중 박OO씨에게 해명의 기회가 되었으면 합니다.

또 박 응모자와 저의 회사간에 오해는 개인적으로나마 잘 마무리 되었으나 먼저 공모작에 대하여 참여하신 많은 게임 유저들에게 게임 챔프의 지면을 통하여 공개적인 자리에서 내용을 밝히지 못한 점에 대하여 사과의 말씀을 드립니다.

심사기준

첫째, 기존의 방식에서 벗어난 참신한 아이디어를 가진 룰(게임규칙)에 높은 점수를 주었으며 둘째, 아케이드 게임의 특성상 규칙의 단순함과 반복적 조작으로도 재미를 느낄 수 있는 점. 셋째, 현실적으로 개발할 수 있는 면에서 심사하였습니다.

그리고 공모한 대부분의 공모작의 심사자가 이해하기 힘든 설명과 난해한 부분이 많고 현실적으로 개발하고자 하는 부분에서 실현 가능성을 점치기 힘든 면이 있었습니다. 또 기존의 방식에서 크게 벗어나지 않고 추가된 아이템과 스토리 캐릭터 등을 오히려 더 부각시켜서 중요한 핵심을 잃어버린점이 아쉽고 RPG에서 대전격투까지 다양한 장르의 응모작도 보내왔습니다.

퍼즐장르에서 벗어난 기존의 게임 시나리오의 뚜렷한 양식이 없다보니 입선작중 1장에서부터 파일도 5권까지 보내온 분량도 있었습니다.

저희 회사는 아케이드 개발업체로서 활성화된 게임문화의 발전과 공모전을 통하여 많은 게임매니어들을 참여시키고 인재를 발굴하고자 하고, 게임성있는 게임개발을 하고자 큰기대에 전폭적인 상금을 걸고 지원을 아끼지 않으려 하였으나, 완성도 있는 개발작에 미치는 시나리오를 뽑지 못하여 안타까움이 컸습니다.

회사로써 이번 행사를 치루며, 게임성 있는 완성된 시나리오에 대한 저희와 시나리오 참가자들 모두의 큰기대(1등상)와 아쉬움보다 관심과 애정으로 참여해주신 가능성 있는 시나리오에 보다 높은 평가와 감사를 느낍니다.

이번 시행착오를 제2회 공모전에 기대하고 이글에서 밝힌 점을 꼭 보답과 실천으로 한번더 늦게나마 지면을 통하여 알려드림을 양해바랍니다.

-드림아일랜드(주) 개발팀 올림-

1월 28일 우편을 통해 보내드린 공모당선자 명단은 아래와 같습니다.

COMPAQ

Q
COMPAQ QUALITY

귀신아 썩 물러가라!

이리 보고 저리 봐도 빈틈이 안보여.
신이 들려도 너무 완벽하게 들렸어.
그래, 사람들은 신들린 널 좋아하겠지.
JBL스피커에 33.6Kbps 모뎀까지 달고
별별 굿을 다해내니…
그러나 신주님 노한다!
샘 많은 우리 신주님
토라지기 전에 당장 물러가!

신들린 PC-
컴팩 프리자리오

신들린 인터넷 접속!
신들린 멀티미디어 기능!

33.6Kbps의 업계 최고속 인터넷 접속!
초고속 33.6Kbps 모뎀을 장착, 느리고 답답했던 인터넷 접속을 빠르고 속 시원하게 해 드립니다.

JBL 스피커의 화려한 멀티미디어 사운드!
Spatializer® 3차원 입체음향, Wavetable Synthesis Sound…
세계 일류의 오디오업체 JBL의 스피커 시스템, 멀티미디어가 더욱 즐겁습니다.

스마트 & 엘레강스 스타일의 디자인 변신!
부드러운 곡선, 세련된 색상, 편리한 간편작동버튼과 CD랙이, 전혀 새로운 개념으로 디자인되었습니다.

버튼 하나만 누르면 모든 기능이 척척!
손쉬운 가전제품 처럼 간편작동버튼 (Easy Access Buttons) 하나만 누르면 멀티미디어 기능으로 쉽게 접근됩니다.

무궁무진한 즐거움을 주는 다양한 소프트웨어!
작업중 전화통화, 음성우편함, 다양한 내장소프트웨어와 CD타이틀로 소프트웨어의 즐거움이 넘칩니다.

마이크 및 볼륨조절 기능을 갖춘 전용 모니터!
내장된 마이크로 스피커폰 기능을 이용할 수 있으며, 사운드의 볼륨도 쉽게 조절하고, On Screen Display 기능까지 갖추고 있는 멀티미디어 전용모니터입니다.

1년 방문수리, 2년 무상보증
(단, 모니터, 키보드 등 일부 선택 사양은 1년간 보증)

협력업체 모집

세계 제일의 PC회사인 컴팩컴퓨터와 함께
사업을 하실 분을 모십니다.

분야: 총판 및 대리점
문의전화: (02)3470-0714 / 담당자: 이종일 대리

컴맹이면 어때, 컴팩이면 돼…

컴팩 프리자리오

http://www.compaq.co.kr

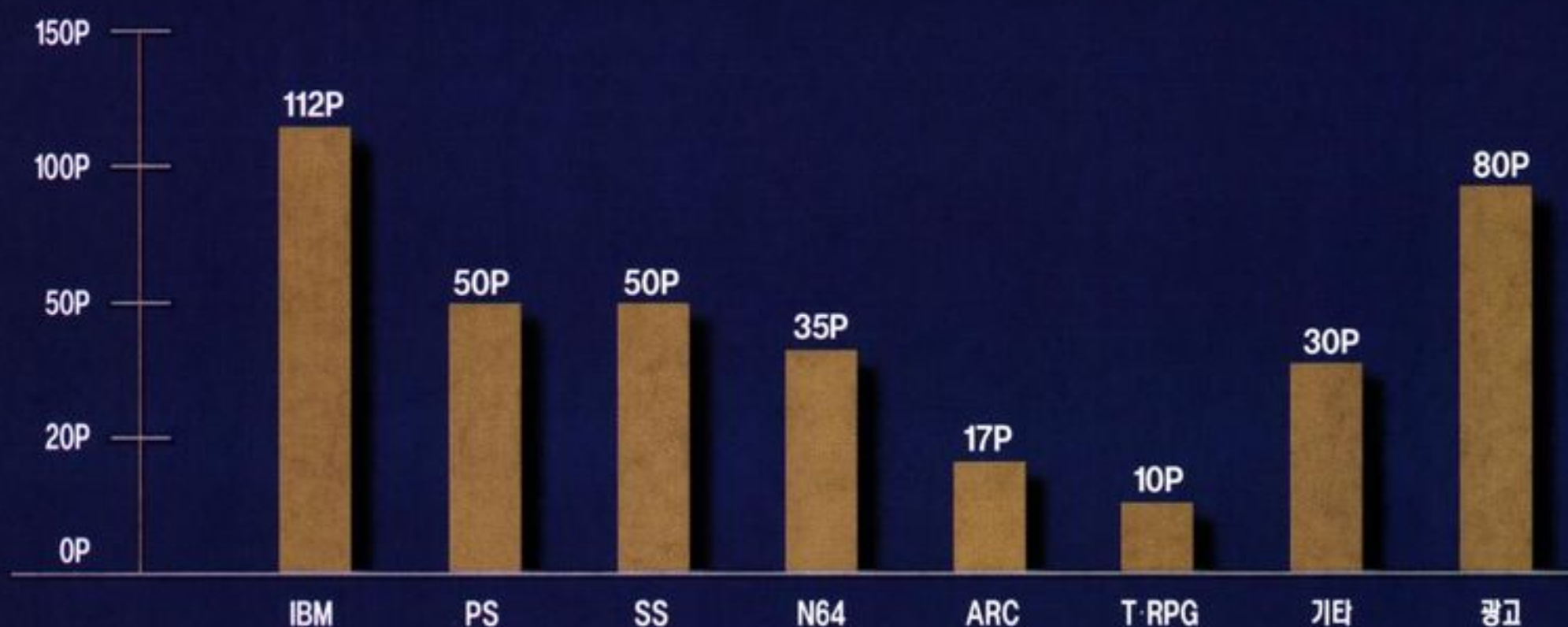
intel inside
pentium® PROCESSOR
Intel Inside Logo및 Pentium, 펜티엄은 Intel 사의 등록상표입니다.

한국컴팩컴퓨터(주) ● 대표전화: 3470-0700 ● 제품및 기술문의: 523-3575 ● A/S문의 및 접수: 080-902-7777 협력사: 서울 · (주) 태양컴퓨터 3272-5757 용산 터미널 매장 701-3973 해태전자 (주) 590-0594/(주) 해태 I&C 581-7500 (주) 이.엔.지 703-8888 (주)한해 C&C 3476-4900~5 나진매장 701-5032 유니온 컴퓨터(주) 587-3500 전자랜드매장 706-4321 (주)두고정보통신 551-1757, 711-6743 (주) 인성정보3400-7474 부산 · (주)동남하이테크 051-622-0566 공인협력교육기관 · 퓨처키즈 코리아:535-8871

"게임챔프가 발행일을 변경합니다"

1 → 10

2월 10일 발행하는 3월호부터 업체와 독자가 함께 제작하는 종합 엔터테인먼트 매체로서 역할을 충실히 합니다.

IBM	PS	SS	N64	ARC	T·RPG	기타	광고
112P	50P	50P	35P	17P	10P	30P	80P

게임챔프 구성 및 페이지할당

- ① 기사의 신속정보 경쟁력 강화
- ② 정보 연속 공급효과
- ③ 다단계 광고전략 수립, 홍보효과 지속
- ④ 종합엔터테인먼트 게임지로서의 역할 충실

국내 게임시장 흐름 파악과 독자·업체의 의견 최종수렴

WIDE NEWS INFOS

PS, 2월말 국내 정식 발매

카마 엔터테인먼트가 SCEA와 정식 계약을 맺고 2월말경 정식으로 플레이 스테이션 하드웨어와 소프트웨어를 유통한다. 이번에 도입되는 플레이 스테이션의 소비자 가격은 299,000원이며 100V, 220V에서 모두 사용할 수 있는 프리 볼트 시스템을 채용했으며 구입 후 1년동안 무상으로 A/S를 보장한다고 카마 엔터테인먼트의 한 관계자는 말했다.

소프트웨어는 미국 타이틀과 일본 타이틀 모두를 구동시킬 수 있는 버전이라고 한다. 게임기가 수입선 다변화정책에서 97년 1월1일자를 기해 해제된 후 처음으로 추진된 이번 플레이 스테이션 국내 도입은 국내 최초의 PS 정식 수입이라는 데에 큰 의의가 있다고 할 수 있다.

카마 엔터테인먼트가 하드웨어와 동시 발매하는 타이틀은「크래쉬 밴디쿠트」와 「크레이지 이반」, 「NBA 슛아웃」등 이미 공윤의 심의를 마친 6개 소프트를 포함해 10여종에 이르는 것으로 알려졌다.

한편 카마의 이번 PS 도입 이후에도 병행 수입이 가능하기 때문에 다른 업체에서도 플레이 스테이션을 유통할 가능성을 가지고 있으며 삼성이 포기한 새턴도 완제품 수입 방식으로 다른 업체에서 수입할 가능성도 배제할 수 없다.

문의처 : 카마 엔터테인먼트 (02-544-6800)

남코, 97년 내 국내 진출 조짐

「철권」시리즈로 국내 많은 팬을 확보하고 있는 일본의 유력 게임 메이커 남코가 국내 시장에 직접 진출할 조짐을 보이고 있다.

남코의 이같은 움직임은 지난해 말 세가와 국내 현대종합상사가 공동 출자해 설립한 「현대 세가 엔터테인먼트」를 시발로 해외 게임 메이커들의 활발한 진출 시도 중 하나로 판단된다. 현재 남코는 국내 모 대기업과 접촉 중인것으로 알려져 있다.

최근 해외 게임 메이커들이 속속 한국에 진출하려는 의도는 국내에서 오락 시설에 대한 규제가 완화되면서 아케이드 게임 시장이 활성화될 것이라는 점과 그동안 국내에서 행해져온 음성적인 유통 시장을 타파하고 국내 유통 체제를 강화하기 위한 것으로 보인다.

namco

버파3 세계 대회에 아키라 꼬마 출전

현대전자와 고봉산업은 지난 1월 26일 종로의 리얼 아케이드, 신림동의 태양 오락실, 어린이대공원 후문 돈키호테에서 버철 파이터3 세계 대회에 출전할 2명의 한국 대표를 뽑았다.

예선 64강 중에서 토너먼트전으로 8강까지 뽑고, 리그전으로 4강을 뽑아 다시 토너먼트(2선승)로 순위를 결정했는데 1위는 아키라 꼬마라는 닉네임으로 유명한 신의욱 군이, 2위는 버철 파이터 사시미 팀 팀장인 조학동 씨가 각각 차지했다.

이들은 2월 16일 일본 동경의 조이폴리스에서 열리는 「버철파이터3 세계 대회」에 한국 대표로 출전하기 위해 오는 2월 15일 출국한다.

한편 이번 「버파3 한국 대표 선발전」에 참가했던 대부분의 게이머들은 모든 예선전이 단판 승부로 끝나 아쉬웠고 장소가 너무 비좁았으며 버튼 배열이 잘못되어 있었다는 등에 대한 불만을 토로하기도 했다.

문의처 : 고봉산업(02-706-8602)

새턴용 [엘하자드] 한글판 발매

일본 파이오니아LDC와 정식 계약을 체결하고 한글 컨버전을 추진해 오던 청 그래픽스가 드디어 「신비의 세계 엘하자드」의 한글판을 발매했다. 새턴용 타이틀의 한글화로는 「삼국지4」와 「미스트」 「오라클의 보석」에 이어 네번째로 발매된 「신비의 세계 엘하자드」는 이전 한글화된 타이틀에 비해 인지도나 게임성이 높아 앞으로 본격적인 새턴 한글화 소프트의 길을 열었다는 데에 큰 의의가 있다.

특히 청 그래픽스에서는 2월말 발매될 한글판 「알버트 오딧세이 외전」을 비롯해 97년 내에 약 30개의 새턴 소프트를 유통할 계획이며 「엘하자드」와 같이 어드벤처나 RPG 게임 등은 한글화 작업 후 발매하고 「NHL 파워플레이'96」과 같이 액션이나 스포츠 게임 등은 매뉴얼만 한글화하는 방안 등 두가지를 병행할 계획이다.

문의처 : 청 그래픽스 (02-3445-3257)

【스트렐바우】우리 로슈타리아 백성의 명운이 걸린 일이오. 신중을 부탁드리겠소.

문체부, 국내 개발사 적극 육성 방안 마련

문체부는 97년을 "게임산업의 기반을 조성하는 해"로 정하고 국내 게임산업의 육성을 위한 다양한 정책을 수립했다.

우선 가장 큰 움직임으로는 올 2월부터 시행되는 「이달의 우수게임」시상과 「사전제작 지원제도」를 들 수 있다. 매달 우수 게임을 선정하여 우수게임을 제작하도록 독려하고 개발 자금이 절대적으로 부족한 국내 개발사들의 현안 문제를 해결하기 위해 사전 지원제를 도입할 예정이다.

이에따라 문체부는 게임 개발을 계획하는 개인이나 업체를 대상으로 시나리오와 개발계획서 등을 접수받아 이중 5편을 선정하여 사전 제작비로 1천만원씩을 지원할 계획이다. 이번 사전 제작 지원은 우선 2월 25일까지 신청을 받고 오는 3월 중에 대상자를 선정하게 된다.

이외에도 4~5백평 규모의 게임종합지원센터 설립과 게임업체들의 자료로 이용할 수 있는 "게임백서" 발간, 관련학계와 업계 등의 주요인사로 구성된 "게임산업발전 민간 협의회" 구성 등 다양한 세부계획을 발표하였다.

문의처 : 문화체육부 영상음반과 (02-720-4967)

문방구 앞 미니통 중앙회에서 단속 강화

한국컴퓨터게임산업중앙회는 최근 문방구, 슈퍼마켓 등의 가게 앞에 설치되어 도시 미관이나 교통사고의 위험이 상존하고 있는 「미니통」(소형 아케이드 게임기)을 강력하게 단속할 방침이다.

미니통은 전국 각지의 문방구점, 편의점 등에 대부분 차도에 인접해 설치되어 있어 교통 사고의 위험 뿐 아니라 도시 미관을 해치고 있어 그동안 큰 문제점으로 지적되어 왔다. 현재 게임산업중앙회의 지도 교육 분과 위원회는 미니통의 불법성을 증명하기 위해 한국기술품질연구원의 답변서를 받아 놓은 상태이다.

중앙회의 한 관계자는 정식 절차를 통해 운영되는 오락실 업주들의 영업권을 침해하는 것은 물론 기성세대들의 게임 문화에 대한 인식 전환에도 적지 않은 영향을 주게될 것이 우려된다고 말했다.

문의처 : 한국컴퓨터 게임산업중앙회 (02-232-3786)

PS, SS 겸용 스틱 「저지 드레드」 등장

용산의 게임본부는 최근 미국 니코사에서 개발된 플레이스테이션과 새턴 겸용 슈팅 건을 들여와 유통을 시작했다.

「저지 드레드」라는 명칭으로 발매된 이 슈팅 건은 자동 로드와 오토 샷 기능이 장착되어 있어 더욱 긴박감 넘치는 건슈팅 게임을 즐길 수 있으며 방아쇠를 당길 때마다 권총의 양 측면에서 불빛이 번쩍이기 때문에 사이버 슈팅 감각도 함께 느낄 수 있다.

기존의 슈팅 건의 경우 한 기종에만 호환되었기 때문에 PS나 SS를 동시에 보유한 유저의 경우 건슈팅 게임을 즐기기 위해서는 두기종의 건을 모두 구입해야 하는 부담이 있었지만 「저지 드레드」의 발매로 유저들의 부담이 크게 적어졌다.

문의처 : 게임본부(02-701-1667)

쥬신, PS 타이틀 개발 추진 중

PC 게임 개발업체인 쥬신이 플레이스테이션 게임 타이틀 개발을 추진 중에 있다.

쥬신은 오는 3월경 출시할 PC용 전략 액션 게임인 솔져(Soldier)를 플레이스테이션용으로 컨버전하여 일본과 북남미 등지에 공급한다는 계획을 세워놓고 있다.

아직 공급 방식에 대해서는 미정이지만 일본쪽은 PS의 서드파티로 가입한 모 소프트웨어사와 솔저의 컨버전에 대한 협의 중에 있으며 북남미쪽은 미국의 미드웨이 어뮤즈먼트 코퍼레이션사와 제휴하여 컨버전을 계획 중이다.

솔저는 21세기말 세계 경제를 자신의 손아귀에 넣으려는 노만에 대항해서 싸운다는 내용으로 「둠」과 「커맨드 앤드 컨커」를 혼합해 놓은 전략 액션 게임으로 쥬신의 데뷰작이자 시험작이기도 하다.

한편 쥬신은 PC, 플레이스테이션은 물론 아케이드용 게임 타이틀도 함께 병행해서 개발할 것이라고 한다.

문의처 : 쥬신 (02-995-5626)

열쇠고리 미니 액정 게임기 폭발적 인기

최근 열쇠고리형 미니 게임기가 선풍적인 인기를 모으고 있다. 이 미니 게임기는 대부분 중국 등지에서 만들어진 것으로 소형인데다가 열쇠고리까지 달려있어 청소년층보다 성인층 특히 직장 여성들에게 큰 호응을 받고 있다.

이 미니 게임기는 작은 액정 화면을 통해 테트리스, 자동차 경주, 갤러그, 개구리 등 다양한 게임들을 즐길 수 있는데 적게는 10가지부터 많게는 100종류의 게임까지 즐길 수 있다.

특히 내장된 게임 중 오래전 히트작인 개구리는 테트리스 등에 식상한 유저들에게 신선함을 느끼게 해 주기도 한다.

또한 이 미니 게임기는 깔끔한 디자인에 색상도 다양해서 자신의 취향에 따라 고를 수 있으며 선물용, 판촉용으로도 매력 만점인 상품이다.

문의처 : 게임본부 (02-701-1667)

에닉스, 3대 기종 타이틀 만든다

닌텐도의 최대의 서드파티 에닉스가 플레이 스테이션으로의 참가를 결정한 데 이어 새턴에도 전격 참가를 결정했다.

에닉스의 새턴 참가 이유는 개발 스탭진들이 새턴이라는 하드웨어의 특징과 성능에 가장 적합한 소프트를 개발 중이기 때문에 그것에 따른 것이라고 해석할 수 있다. 그러나 에닉스는 새턴용으로 개발 중인 타이틀이 구체적으로 어떤 것인가에 대해서는 노코멘트이다. 또 에닉스의 기존 시리즈물인지 이식작인지에 관해서도 전혀 언급하지 않고 97년 중에 새턴용 제 1탄 소프트가 나올 것이라고만 홍보부의 한 관계자는 밝히고 있다.

한편 세가측은 현재 새턴 유저들이 바라고 있는 우수한 RPG시리즈를 다수 확보할 수 있다는 측면에서 에닉스의 새턴 참여를 크게 기대하고 있는 눈치이다.

「버파3」국제대회 출전 영국 대표 확정

96년 12월 15일 영국 런던에서 「버철 파이터3 맥시멈 배틀 모리에이 엔젤컵」의 영국 대표 결정전이 열렸다. 이 「맥시멈 배틀」은 일본을 비롯하여 한국, 대만, 영국 등 약 13여개국으로부터 「버철파이터3」의 강호들이 집결해 세계 제일의 버파맨을 결정하는 빅 이벤트이다.

이번 영국 대표 결정전에서는 예선을 통과한 32명이 토너먼트 방식으로 본선전에 참가해 20세의 학생인 '한 유안 데니스 수 군'이 우승했다.

데니스 수 군은 이날 우승으로 준우승자와 함께 2월 16일 일본 동경의 조이폴리스에서 열리는 국제 대회에 참가하게 된다.

한편 일본에서는 지난해 11월 10일부터 시작된 예선전을 통과한 결선 진출자들이 영국의 데니스 수 군을 비롯한 각국 대표들과 세계 제일의 「버철 파이터3」 최강자를 가리게 된다.

차세대기 불량품 나돈다

최근 새턴으로 「에너미 제로」를 플레이하고 있으면 게임이 정지한다는 소문의 진상이 규명됐다.

이 현상의 원인은 새턴 본체의 CD데이터를 읽어들이는 렌즈를 오랫동안 사용하면 표면이 더러워져 데이터를 읽어들이는 능력이 저하된다는 것이다. 그런데다가 「에너미 제로」와 같은 대용량을 가진 데이터 게임의 경우는 렌즈에 더욱 무리를 주게 된다는 것이다. 이것은 새턴에만 한정된 것이 아니고 PS, CD플레이어에서도 일반적으로 나타나는 현상이다.

한편 또 한가지 루머는 96년 12월 9일부터 17일에 출하된 약 60,000대의 플레이스테이션 중 일부에 불량 전원 코드가 들어있을 가능성이 있다는 것이다. SCE의 관계자에 의하면 불량일 가능성이 있는 코드는 약 4,500개로 그것들이 실제 불량일 확률은 불과 5,000분의 1정도이다. 그러나 불량 제품인지를 조사하려면 우선 본체 밑부분의 시리얼 넘버를 확인해야 한다. 시리얼 넘버가 A1419441 ~ A1959560 사이에 해당되거나 전원 플러그의 번호가 2-1, 2-2, 2-3, 2-4, 2-5, 2-6에 해당되면 불량일 확률이 있다. 그러나 소니는 만일의 경우를 대비하여 불량일 경우 신품으로 교환해 준다는 것을 신문, 잡지에 홍보하고 있다.

제네시스 생산 축소

SOA(미국 세가)가 제네시스(미국판 슈퍼알라딘보이)용의 주변기기인 세가CD(미국판 CD알라딘보이)와 슈퍼32X의 본체와 소프트 생산을 중지한다고 발표했다. 이에 따라 제네시스 본체의 생산 규모도 대폭 축소될 전망이다.

이번 생산 축소의 배경에는 미국의 32비트기 시장이 한창 활기를 띄고 있다는 점에서 비롯된다. 현재 미국에서 발매된 32비트기 중 PS가 가장 높은 점유율을 확보하고 있는데다가 닌텐도64의 등장으로 32비트기 전쟁은 더욱 격화되고 있다.

SOA는 본격적으로 32비트 시장에 뛰어들기 위해서 제네시스 주변기기의 생산 라인을 새턴 쪽으로 대폭 이동시킬 전략을 시도하고 있다.

그러나 SOA가 제네시스의 생산을 완전히 중단하지 않는 것은 구미, 동남 아시아에서 잠재 수요가 아직도 무시하지 못할 수준에 있기 때문인 것으로 판단된다.

3대 H/W 메이커, 이벤트서 격돌

96년 12월 22일, 23일 양일간 치바현의 마쿠하리 메세에서는 「마이크로 소프트 인터넷 컵 제 5회 차세대 월드 하비웨어」가 개최되었다. 게임이나 장남감 등의 놀이를 테마로 한 이번 이벤트에는 게임 메이커를 중심으로 20개사가 참가해 발매가 임박한 소프트들이 대거 출전시켰다.

이번 이벤트에는 공교롭게도 세가, 소니, 닌텐도 등 3대 가정용 하드웨어 메이커가 모두 출전했다. 이 3개사는 이벤트에서도 서로 경쟁하듯이 경품을 대량으로 증정했으며 소규모 이벤트 등도 연이어 개최하는 등 열띤 경쟁을 벌였다.

지금까지 3개사는 서로를 견제하느라고 동시 출전을 거부해 왔다. 그러나 이번 이벤트를 계기로 앞으로의 대규모 게임 이벤트에서의 경쟁 또한 더욱 치열해 질 전망이다.

열쇠고리 테트리스 판권 법정 소송으로 비화

BPS 등 3개사가 게임테크를 상대로 최근 유행하는 열쇠고리형 액정 게임기인 「미니 테트린」의 저작권 문제로 손해배상 소송을 청구했다.

소송은 「테트리스」의 저작권자인 '에로르그', 판권을

관리하는 '더 테트리스 컴퍼니', 일본 총대리점인 'BPS' 등 3개사가 공동으로 제기했다.

BPS의 관계자에 따르면 게임테크가 판매하는 (미니 테트린) 등 3종류의 열쇠고리형 게임은 (테트리스)의 해적판이기 때문에 게임테크에 대해서 총 3억 3천만엔의 손해 배상을 청구한다는 것이다.

한편, 이에 대해 게임테크 관계자는 「미니 테트린」은 자사의 오리지널 상품이고 BPS가 '히로(HI-RO)'를 통해서 위탁 판매를 하고 있는 「열쇠고리형 테트리스 Jr」이야말로 게임테크의 복제품이라고 맞서며 맞고소를 준비 중인 것으로 알려졌다.

도키메키, 영화화 결정

코나미는 자사의 인기 시뮬레이션 게임인 「도키메키 메모리얼」을 게임 중심의 멀티미디어 사업 전개를 위한 제 1탄 사업으로 결정하고 우선 영화화하기로 했다.

이번 도키메키의 영화화는 「우리들의 영화 시리즈」 제 3탄으로 후지TV가 제작하고 동영(東映)에서 배급한다. 공개 예정 시기는 97년 여름이고 후지사키 시오리 역은 일반 공개 모집을 통해서 결정할 예정이다.

한편 도키메키의 어드벤처 게임도 발매될 예정인데 이 게임은 각각의 등장인물들에게 스포트를 맞춘 게임이다. 또 3월에는 후지사키 시오리의 뮤직 클립과 CG, 데이트 이벤트 등이 수록된 「도키메키 메모리얼 Selection 후지사키 시오리」가 출시되며 2월 14일에는 후지사키의 첫 앨범 「My Sweet Valentine」이 발매된다.

〈국제 게임 이벤트 일정〉

2/16	게임 커뮤케 in 마쿠하리
2/19~20	AOU 어뮤즈먼트 EXPO
6/19~21	E3(미국 애틀란타)

비디오 시스템, 패러다임의 CG기술 배운다

비디오 시스템은 지난해 12월 24일 미국의 시뮬레이션 소프트 개발사인 패러다임 시뮬레이션과 업무 제휴를 발표했다.

패러다임 사는 미국 국방성의 군사 시뮬레이션 소프트도 제작하는 등 3D영상에 관한한 최첨단의 기술을 자랑하는 회사이기도 하고 닌텐도와 함께 N64용 (파일럿 윙스64)를 개발한 회사로도 잘 알려져 있다. 그 수준 높은 CG기술이 비디오 시스템의 N64용 소프트 개발에 활용되는 것이다. 또 패러다임은 닌텐도가 제휴하고 있는 닌텐도64용 소프트의 개발 툴의 제작에도 협력한 회사이다.

이 제휴에 의한 제 1탄 소프트는 5월 발매 예정의 「소닉 윙스 어설트」이다. 3D CG를 구사한 슈팅 게임으로 CG툴은 패러다임에서 개발한 툴을 활용하게 된다.

SCE 사업 일원화

소니컴퓨터엔터테인먼트(SCE)는 전세계 플레이 스테이션의 누계 출하 대수가 100만대를 돌파한 것을 기화로 구미의 플레이 스테이션 판매 회사의 자본 계열을 SCE로 옮겨서 전세계의 플레이 스테이션 사업의 일원화했다.

이번에 통합된 구미의 계열 회사는 지금까지 소니코퍼레이션 오브 아메리카(소니 본사의 미국 현지 법인)의 자본으로 운영되고 있었지만 자본 계열 이동에 의해서 이것들은 모두 일본 SCE의 자회사가 되었다.

한편 이번 통합의 목적에 대해 "전세계로 확대되는 수요에 대응하기 위해서 통합을 시도했다. 이것에 의해서 각 회사간의 연계가 용이해지고 작업의 효율화를 거둘 수 있다"고 홍보부의 한 관계자는 말한다.

또 이번 자본의 일원화에 의해 SCE 그룹의 전세계로의 매상 규모는 96년도에 3,400억엔을 넘어설 전망이다.

무선 PS 콘트롤러 등장

오프테크(OPTEC)로부터 플레이 스테이션용 무선 콘트롤러인 「와이어레스 듀얼 쇼트」가 3월 14일부터 발매된다. 이 콘트롤러는 최대 5미터까지 떨어져서 원격 조정이 가능하고 자동 전원 오프나 연사 등의 기능을 탑재한 다기능 콘트롤러이다.

또 전지의 수명도 100시간 이상 가능하고 가격도 콘트롤러 2개를 포함해 3,980엔이다.

동경 게임쇼 '97, 4월 개최

지난해 8월 개최되어 게임 이벤트계에 새로운 지평을 열었던 동경 게임쇼가 올해에는 「동경 게임쇼 '97 春」이라는 명칭으로 4월 4일부터 4월 6일까지 3일간 동경 빅사이트에서 개최된다.

동경 게임쇼는 하드웨어, 소프트웨어를 총망라하는 일본 최대의 게임 이벤트로 엄청난 규모와 높은 기대도 때문에 일본의 대부분의 게임 메이커들이 참가하는 축제의 장이다. 지난해에도 3일간 10만명 이상의 관람객이 몰렸으며 87개사의 참가 메이커와 365종의 게임 소프트가 출전하기도 했다.

한편 4월 5일과 6일 양일간에만 일반 관람이 허용되며 2월 22일부터 일본 CESA가 지정한 주요 예약소에서 예매가 가능하다.

「크리스마스 나이츠」 신청 연기

일정 기간의 통신 판매만으로 구할 수 있었던 세가새턴용 소프트 (크리스마스 나이츠 동계 한정판)의 접수가 1월 31일로 마감됐다. 그러나 이 소프트의 인기가 점점 상승하여 신청이 쇄도하는 바람에 전화 주문이 불통되는 등 유저들의 불만이 이만저만이 아니었다.

세가는 이런 유저들의 불만을 해소시키고 원하는 모든 사람에게 소프트를 전달한다는 의지를 보이며 전화 불통으로 인해 주문을 할 수 없었던 유저들을 위해 2월 1일부터 10일까지 접수 기간을 연장해 우편 주문을 받기로 했다.

닌텐도, 세가와 반다이의 합병을 관망

닌텐도사는 세가와 반다이의 합병이 자사의 사업에 어떠한 영향도 끼치지 않을 것이라고 밝혔다. 그리고 현재 닌텐도가 중요하게 생각하는 것은 새로운 N64용 RPG게임이 나왔을 때 이것이 카트리지 형태로 출시될 것인지 아닌지의 문제라고 한다.

닌텐도의 대변인은 세가의 판매가 닌텐도 보다 높기는 하지만, 판매의 상당부분이 상업용 아케이드기판으로 이루어지고 있으며 가정용의 판매수익은 그리 높지가 않았다고 말하면서 세가가 수익의 감소를 공식발표했고 합병된 반다이는 인형판매에 주력하고 있기 때문에 자신들이 걱정해야 이유가 전혀 없다고 했다.

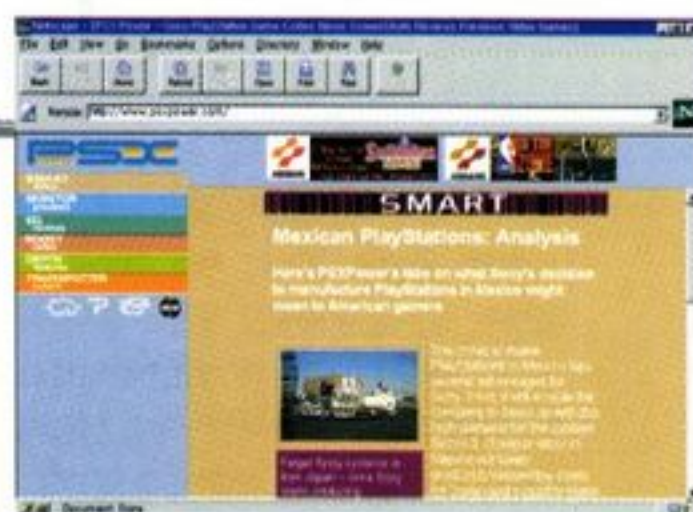
또한, 다른 회사와의 합병이나 제휴는 전혀 고려하지 않으며 닌텐도의 단일기업을 유지하는 것이 기업정책이라고 말했다.

브루스 윌리스, 플레이스테이션 게임에 등장

다이하드 시리즈로 유명한 미국 영화배우 브루스 윌리스가 플스용 액션게임에 등장한다. 개발사인 액티비전에 따르면 부르스는 9월에 출시할 3D 액션게임인 Apocalypse에서 게임 플레이어의 파트너로서 등장하며, 플레이어가 조정할 수는 없다. 이 게임에서 그는 사악한 지배자에 의해 황폐해진 도시에서 플레이어를 가이드하는 역할을 맡는다. 총100페이지에 달하는 음성대본에서 그의 음성이 큰 비중을 차지하며 그의 특징적인 애니메이션은 모션 캡처를 통해 처리된다. 또한 액티비전은 특수 레이저 유도 매핑기술을 적용하는 사이버스캐닝을 이용하여 다이하드에 나타났던 그의 얼굴 생김새와 성격을 게임상에 적용할 것이다.

플레이스테이션, 멕시코에서 생산개시

소니의 플레이스테이션이 올해 중반부터 멕시코 티쥬아나의 현지공장에서 대량생산에 들어간다. 이 공장에서 매월 약 10만대씩 생산되는 플레이스테이션은 북미시장에 수출된다. 이에 대해 소니의 공식대변인은 플레이스테이션의 수요가 전세계적으로 크게 높아졌으나 공급이 이를 뒷바침해 주지 못해서 멕시코의 현지 생산라인도 97년 플스 생산 계획에 포함시켜 가동한다고 설명했다.

소니는 이미 티쥬아나에 TV 생산공장을 가지고 있으며 플스의 생산은 4월에 완공될 비디오 레코더 공장을 개조하여 올 여름부터 시작할 예정이다.

새턴, 북미에서 1백6십만대 판매 돌파

지난 1월13일 세가 오브 아메리카는 북미에서의 새턴 판매가 1996년의 예상을 넘어선 1백6십만대를 돌파했다고 발표했다. 이 수치는 1995년과 비교해서 175%를 넘어선 것이며 북미에서만 총 5백5십만개의 게임 타이틀이 팔렸다. 이에 대해서 세가 아메리카의 회장 쇼치로는 재미있는 게임 타이틀의 출시로 인해서 기대했던 것 보다 더 많은 판매가 이루어졌으며 특히 크리스마스 기간동안의 새턴의 판매량이 경쟁사의 2배가 넘었다고 말했다.

한편, 지금까지 전세계의 새턴 판매량은 총 7백만대를 넘어선 것으로 집계되고 있다.

미드웨이, N64용 퀘이크 출시 예정

PC용으로 등장하여 큰 인기를 끌었던 '퀘이크'가 미드웨이사를 통해 N64용으로 출시된다.

퀘이크의 개발사인 ID사는 '둠64' 컨버전의 영향을 받아 즉시 미드웨이사에게 퀘이크를 컨버전할 수 있는 법적권리를 양도하여 퀘이크의 컨버전을 요청하였다.

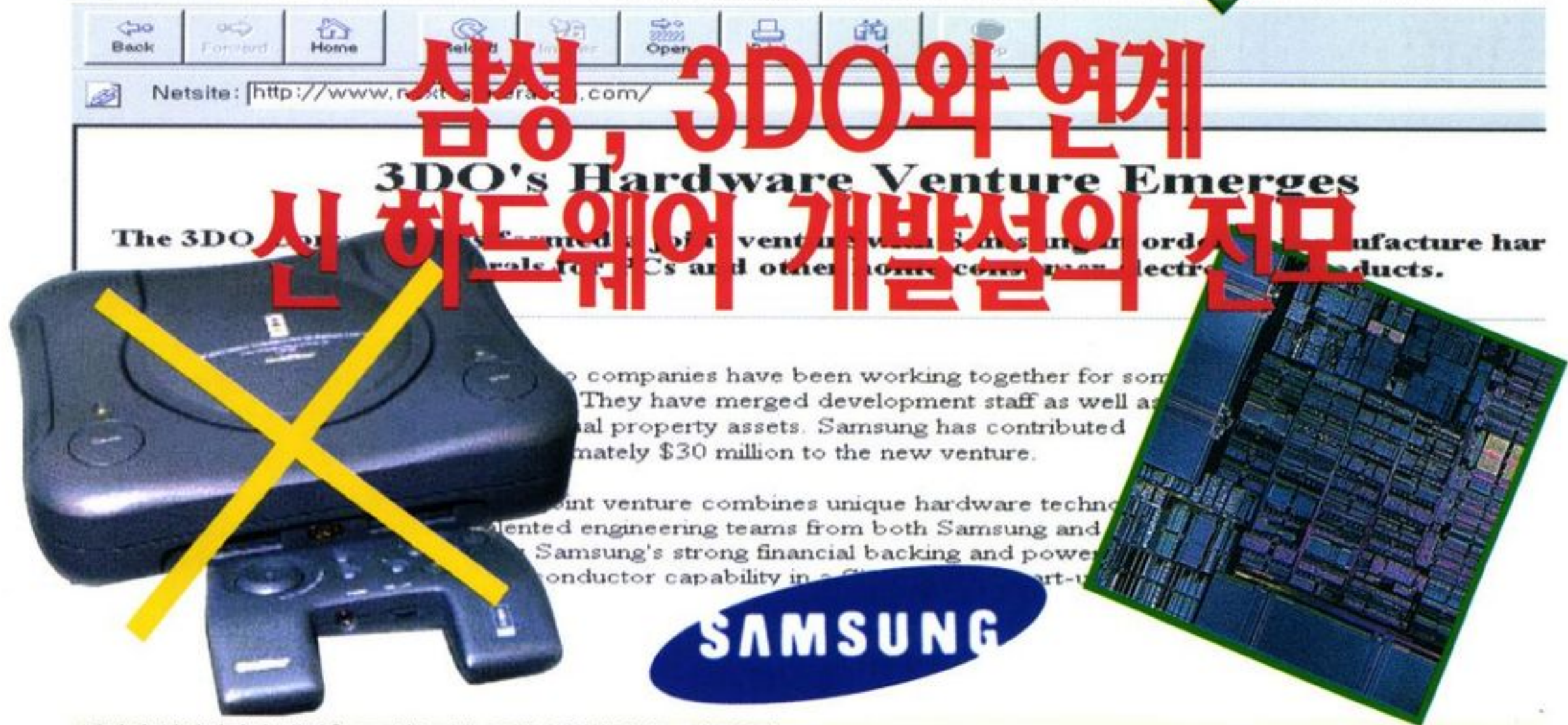
퀘이크64는 둠64의 사실적인 3D 환경과 트릭레벨 외에도 더욱 복잡한 요소들이 첨가될 것이고, 멀티플레이어 모드를 지원할 것인지에 대해서는 아직 확실하지가 않다. 그래픽은 3D카드를 채용한 PC용 퀘이크보다 뛰어날 것이며 아날로그 컨트롤과 진동팩같은 옵션을 통해서 PC용에서 제공하지 못했던 기능과 재미를 더해줄 것이다. 미드웨이사는 퀘이크 64를 1997년 크리스마스 이전에 출시할 것이라고 밝혔다.

영문판 FF VII 9월7일 발매 확정

전세계 파이널 판타지 팬들을 열광시키고 있는 '파이널 판타지7'의 영문판 출시일이 발표되었다.

최근 스퀘어 소프트 아메리카는 파이널 판타지 7 영문판이 1997년 9월 7일에 출시될 것이라고 발표했다. 일본어판은 이전발표대로 일본내에서 1월31일에 발매되었지만, 영문판은 음성 지원 등의 문제로 인해서 연기되어, 영어권의 파이널 판타지 팬들을 안타깝게 만들었다. 또한 스퀘어는 부시도 블레이드, 사가 프론티어, 파이널 판타지 택틱스, 토발2를 올해안으로 출시할 것이라고 말했다.

삼성, 3DO와 연계 신 하드웨어 개발설의 전모

SAMSUNG

얼마전 삼성전자가 새턴을 포기한 이후 국내 게임계에서는 삼성전자가 3DO사와 제휴해 새로운 하드웨어를 개발한다는 소문이 갑자기 퍼지기 시작했다. 이에 챔프는 「삼성과 3DO의 신 하드웨어 개발설」의 내막을 파악하기 다각도의 루트를 통해서 얻어낸 진상을 이달의 긴급 진단을 통해 밝혀 보겠다.

인터넷에서 시작된 신 하드웨어의 소문

몇주전 인터넷에 3DO사가 삼성전자와 제휴해 하드웨어, PC주변기기, 가전용품 등을 제조할 것이라는 정보가 공개됐다.

인터넷 정보에 의하면 삼성과 3DO사는 몇개월 전부터 공동 작업을 통해 그들의 가장 핵심적인 개발 부서를 합병했고 삼성은 이 프로젝트를 위해서 3천만 달러에 달하는 막대한 자금을 이 벤처 사업에 투자한다는 것이었다. 캘리포니아 산호세에 본부를 둔 삼성 반도체 미국 현지 사업부의 직원들과 3DO하드웨어 사업부는 이렇게 전격 제휴했다는 것이다. 이 양사의 벤처사업에 삼성은 고도의 반도체 개발 기술과 멀티미디어 시그널 프로세서 기술을, 그리고 3DO사는 그들만의 인터랙티브 3D 디지털 비디오와 오디오 기술을 제공하기로 합의했다. 이 벤처 기업은 앞으로 PC와 네트워크 컴퓨터, 논리장치 이외에도 가정용 전자 제품에 전략을 기울일 것이라고 발표하고 있다. 또 이 제휴에 대해 3DO사의 휴즈 마틴 사장은 "3DO사의 뛰어난 하드웨어 기술의 바탕에 삼성의 막대한 자본력이 추가된 상태에서 양사의 유능한 엔지니어링 팀이 합류해서 추진되는 이 사업은 사상 최고의 벤처 프로젝트가 될 것"이라고 전망했다.

3DO사는 이번 제휴 사업을 통해서 하드웨어 사업에서 완전히 소프트웨어 위주의 사업으로 전환될 것이다.

업계의 엉뚱한 추측

삼성과 3DO사의 이 제휴는 국내 게임 업계인들을 바짝 긴장시키며 여러가지 추측을 불러 일으켰다. 삼성이 기존의 M2를 국내에 도입한다는 추측과 삼성과 3DO의 기술진이 전혀 새로운 멀티미디어 하드웨어를 개발한다는 등 다각도의 예측이 나오기 시작했다. 그러나 이러한 추측들은 애초부터 추측에 지나지 않았다.

M2의 경우는 하드웨어에 관련된 모든 권한이 이미 마쓰시타로 넘어간 상태이기 때문에 삼성이 거기에 참여해 M2를 국내에 출시한다면 그것은 LG의 3DO 실패의 전철을 다시 밟는 것 이외에는 아무것도 아닌 것이라고 할 수 있다. 또 인터넷 정보에 가정용 하드웨어를 개발한다는 문구를 보고 업계인들은 삼성이 드디어 3DO의 기술을 바탕으로 독자 모델의 하드웨어를 개발한다는 억측을 했던 것이다. 이러한 억측을 더욱 부채질한 것이 모 매체와의 인터뷰에서 삼성전자의 소프트웨어 사업팀의 한 관계자가 한 말이다. "하드웨어 부문에서는 자가 모델을 개발할 예정이다. 그러나 자가 모델의 생산에는 소프트웨어의 멀티미디어화를 가장 큰 난제로 생각하기 때문에 하드웨어 개발에 있어서 전반적인 기술력을 보강해 3D 칩 등을 확보하는 것이 그래픽 향상의 주안점이다. 여러가지 여건들을 고려해 볼 때 게임 사업의 기반은 소프트웨어의 개발 기술 향상이 선결 과제이다. 앞으로 1년 정도의 기간을 두고 PC에 필적할 만한 독자적인 하드웨어 플랫폼을 개발한다"는 것이 주요 내용이다. 이러한 그동안의 상황들을 바탕으로 챔프는 삼성전자 내 전 계열사의 홍보를 맡고 있는 삼성전자 홍보실에 신 하드웨어 개발에 대한 문의를 해 보았다. 그러나 홍보실 관계자는 "현재 가정용 게임기 사업이 전반적으로 침체된 상황에서 우리가 새로운 가정용 하드웨어를 개발한다는 것은 상식 밖의 일이다. 3DO사와의 제휴에 따른 새로운 하드웨어란 게임기를 말하는 것이 아니고 다른 가전 제품의 의미일 것이다"라고 소프트웨어 사업팀의 이야기를 일축했다.

차세대 칩 개발로 종결

삼성전자의 신 하드웨어 개발설은 현재까지의 여러가지 상황으로 볼 때 불확실한 내용인 것이다. 결론적으로 삼성전자와 3DO사의 전략적 제휴는 M2도 신 하드웨어 발매도 아닌 최근 3D 그래픽, 사운드 등을 지원해 주는 차세대 멀티미디어 칩을 개발하기 위한 것으로 판단된다. 이는 특히 삼성이 지난해 미국의 DEC사와 전략적 제휴를 맺고 컴퓨터 중앙처리장치인 알파칩을 개발한데 이은 것으로 비메모리 반도체 분야로의 진출을 가속화하는 삼성의 고도의 전략으로 풀이된다.

드래퀘Ⅶ의 PS제작 발표는 크리에이터가 아닌
돈을 바라본

「드래곤 퀘스트 7」의 플레이스테이션 참가로 이해할 수 없는 것은 거기에 크리에이터의 의견이 어느정도 반영되어 있는가다.

에닉스 사장이 말하듯이 「가장 잘 팔리고 있는 하드에 소프트를 내놓겠다」는 논리는 충분히 이해할 수 있는 말이다. 그러나 드래퀘의 개발자들은 다른 차원에서 장래의 드래퀘에 대해서 구상하고 희망을 갖고 고민하고 있다. 일본의 유명 게임 제작자 H씨가 연초에 받은 堀井雄二(호리이 유무지)의 연하장에는 이렇게 써 있었다고 한다. 「작년은 드래곤퀘3에 쫓겼던 한해였지만 올해에는 7을 생각하고 싶습니다」. 이 문구를 봐도 분명히 드래퀘7의 개발은 진행되고 있지는 않다. 그러나 어떤 의미에서 발표의 타이밍은 1월 14일일 필요가 있었을 것이다.

드래퀘7이 플레이스테이션으로 나오는 것은 본격적인 뉴스가 되고 기정사실이 되었다. 크리에이터가 무엇을 만들까 보다도 게임 회사가 얼마나 벌어들일까의 계산으로 게임 업계의 경제는 움직였다. 같은 구조를 세가, 반다이의 합병에서도 볼 수 있다. 23일 공식 발표된 뉴스의 신회사 사업내용 소개란에서는 「멀티미디어 종합 엔터테인먼트기업」이라고 기재되어 있었다. 상당히 크게 구상된 것이라는 것이 첫 인상이다. 당일 기자회견에서도 세가 반다이 대표는 스케일이 큰 이야기로 시종일관했다. 「국제경쟁에서 이긴다」 「라이벌은 월트 디즈니 컴퍼니」 「세계 최강을 노린다」... 등.

방대한 규모를 갖는 회사가 탄생하고 지금까지 누구도 현실화시킬 수 없었던 대규모 사업이 시작된 듯했다. 사실, 예상된 신회사의 매상은 6,000억엔으로 일본 최대의 게임 회사의 탄생인 것이다. 그러나 이 합병을 결정한 대표들의 머리 속에는 크리에이터의 의견 등은 전혀 안중에 없다. 「위성 등을 사용해 광대한 멀티미디어를 생각해야 하는 시대에 게임 가게와 같은 쫀쫀한 발상은 좀 곤란하다」(大川功회장). 이 한마디는 지금까지 긍지을 가지고 게임과 완구를 개발해 온 크리에이터들의 자존심에 엄청나게 큰 상처를 입혔다. 게임 회사의 실질적인 사람들이 볼 때 자신들의 밥줄을 「쫀쫀한」(신문에서는 '쫌스럽다'라고 표기되어 있었다)이라고 한 것은 더욱 그럴 것이다.

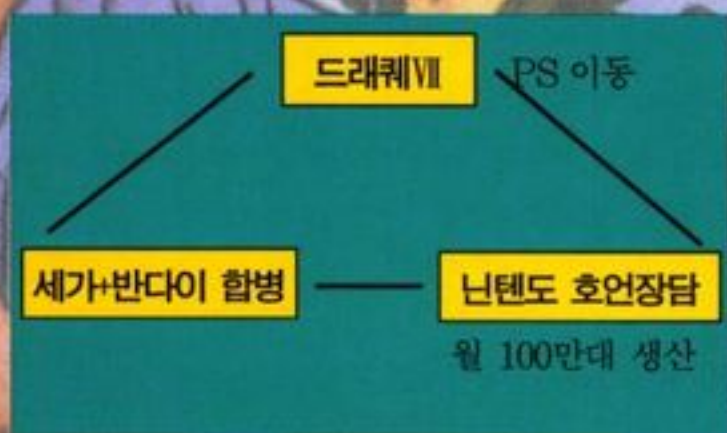
플랫폼의 보급대수에서 합병에 의한 시너지 효과, 완전히 비지니스의 논리에 물들은 게임 업계이지만 본질도 변했다고 생각한다.

손으로 만드는 것이 재미있다고 생각한다→유저의 기쁨→팔린다→회사가 돈을 번다.

이런식으로 하면 되지 않은가..

지금부터라도 늦지 않았다. 후쿠지마 사장이 아니라 堀井씨의 입에서 「드래퀘를 플레이스테이션으로 만들고 싶다」라고 말했으면 솔직히 드래퀘7에 많은 기대를 할 것이다. 경영자들의 계산된 전략과 주식과 억단위의 자금 이야기는 어찌되었든 좋다. 그러나 당사자들인 크리에이터에게 「무엇을 만들라고 하는 것인가?」를 묻고 싶었던 1월이었다.

DQ7의 PS참가 오히려 스퀘어 발전 앞당긴다!

드래퀘Ⅶ
PS 이동
세가+반다이 합병
닌텐도 호언장담
월 100만대 생산

게임업계에 파란이 불고 있다. 특히 지난 1월 14일 플레이 스테이션 1천만대 돌파기념 파티에서 발표된 「드래퀘7」은 플레이 스테이션으로 발매된다는 뉴스가 몰고온 파장은 크다. 이윽고 세가사는 하드웨어의 노하우와 반다이의 소프트웨어, 아이템을 이용해 게임계를 석권하고자 합병을 발표했다. 닌텐도 또한 에닉스의 배반에 아랑곳하지 않고 호언장담을 하며 실제로 월 100만대 생산에 들어갔다.

과연 거대 메이커의 양상은 어떻게 변할 것인가?

챔프를 방문한 춘소프트의 나카무라 코우이치 사장의 인터뷰로 알아보았다.

최고의 하드웨어 선택한 에닉스

롤플레잉 게임의 최고봉이라고 불려지는 「드래퀘」와 「파이널판타지」가 플레이스테이션으로 발매된다. 이 움직임을 닌텐도 하드에서 PS로 옮긴 것으로만 생각하면 약간의 문제점이 있다. 오히려 닌텐도는 두 개의 대작을 스스로 양보해야만 했던 상황이 아니었을까라고 생각한다. 즉 드래퀘와 FF의 속편이 닌텐도64로 나오면 두 게임 모두 많은 유저들에게 사랑받고 있는 시리즈이므로 이제까지의 스타일과 내용을 어느정도 지속시키지 않으면 안되기 때문이다.

닌텐도가 N64를 대응해서 만들고 있는 소프트의 타이틀은 과거의 작품을 계승하고 있지만 「게임이 변한다」라고 하는 테마대로 게임 구성은 다르게 만들어져 있다. 「슈퍼 마리오64」, 「마리오카트64」만은 대개 변하지 않았지만.. 그러므로 이 이동에 대해서 인기 시리즈의 속편을 발매하는 것으로 유지해 오던 「과거의 속박」이 하나 없어진 것이라고 봐야한다. 올해 N64에 갑자기 활기가 넘치리라고는 생각하지 않지만 그것이 가능하게 될 기초작업은 진행되고 있다.

궁금증/에닉스의 PS 발표시기

주식 시장에서는 이런 것을 「갈 때까지 다 갔다」라고 한다. 모든 불안이 나올 대로 다 나온 것이므로 최악 이후에는 오히려 희망의 빛이 조금이라도 비치게 될 것이라는 의미이다. 대부분의 일본 크리에이터와 게임 관계자들이 의문을 품고 있는 것은 에닉스는 왜 이 시기에 발표했냐는 것이다. 이 발표에 의해 PS의 이미지가 더욱 좋아진다면 라이벌인 FF가 더욱 잘되 버리기 때문이다. 떡 본 김에 제사 지낸다는 말이 있듯이 DQ의 발표도 있고 FF도 하고해서 플스를 살 것이다. 하지만 에닉스의 DQ7이 98년후라면 그 사이에 스퀘어는 더 좋은 게임을 만들어 승부를 할 것이다. 대규모의 개발진을 고용해서 긴밀한 제작을 하고 있다.

드래퀘가 PS로 제작되는 것이 자극이 되어 하드의 판매량을 자연스럽게 늘어가고 PS 이외

경영자의 일방적 선택!

RPG 타이틀의 질이 향상되는 메리트도 있을 것이다. 그러나 플러스되는 면만 있는 것이 아니다. 이 대작 이동의 파급효과로 PS에 참가한 서드파티가 더욱 증가한다. 그렇게 되면 소니 컴퓨터 엔터테인먼트의 시선이 구석에까지 미치지 않게 된다. 타이틀이 증가하기 때문에 유저의 시선도 모든 것을 쫓아갈 수 없게 된다.

그렇게 되면 대작위주의 게임시장으로 변하고 장르의 다양성도 퇴보될 것이다.

또한 드래퀘7이 2~3년후에 나온다고 하고 그 시기에 하드의 쉐어가 어떻게 될지 모르는 상황이므로 지금은 이제부터 「PS가 독점」이라고는 딱 잘라 말할 수 없고 일부러 독점이라고 말한 의미도 없다고 생각한다. 왜 이 시기에 발표했는지가 의문이다.

아쉬움이 남는 DQ의 발표

연말연시의 시장 경쟁을 통해 게임 업계는 물론 유저, 그리고 일반 매스컴이 SS,PS,N64의 쉐어 동향을 관심있어 한다. 그러나 1월 14일 발표를 듣고 이것은 「SCE 대 닌텐도」라는 소위 「기업의 대립 도식」으로는 말할 수 없다는 것이다. 머신의 스펙 차와 소프트 대수의 차이도 말할 수 없다. 즉 SCE의 프로모션 기획부와 닌텐도의 업무부라고 하는 기업 속의 부서끼리의 대립이 부상된 것이다. PS의 굉장한 매상과 일본 국내에 대한 N64의 부진은 단순한 기업의 대립으로는 설명할 수 없는 것이다. SCE프로모션 기획부의 건투와 닌텐도 사업부의 미스, 이 두 가지가 합쳐져 현재의 상황을 만들어 냈다고 생각한다.

이번의 발표로 일반 게임 업계 사람들은 드래퀘와 FF라고 하는 동서 양대산맥이 PS에 갖춰진다라는 느낌이 들 것이다. 그러나 FF를 최강으로 내세우는 것은 괜찮지만 드래퀘는 PS에 있어서는 이제 막 입문한 것으로 최고라고 평가하기에는 아직 이르다. 지명도는 어느정도 있을지 모르나 이 두 게임을 나란히 언급하는 것으로 에닉스만이 득이 되고 스스로 리스크를 지고 PS에 참가한 스퀘어는 분쌍한 느낌이 다소 든다. 결국, 그 사실은 드래퀘 시리즈의 아버지인 호리이 유지 씨를 쫓아가고 있다는 느낌이다.

PS 1천대 돌파 기념 파티에서 모순있는 발언이 있었다. SCE의 사장은 「조금전 에닉스의 대표이사로부터 드래퀘7이 PS에 나온다는 발표가 있었습니다」라고 말하고 마지막으로 「크리에이터들의 행운을 기원합니다」라고 말했다. 이것은 상당한 모순이다. 그럼 어떻게 하면 모순이 되지 않는가 하면 그 방법은 두가지 있다.

우선 소니의 사장이 이렇게 말했으면 좋았을 것이다. 「조금전에 호리이 씨로부터 발표가 있었습니다」. 그리고 마지막으로 부사장이 「크리에이터가...」라고 맺었으면 좋았을 것이다. 그리고 이번에는 역으로 「조금전에 사장이...」라고 말했다면 「지금부터는 서드파티에 관련된 분들도 발전할 것이다」고 대답했으면 모순이 생기지 않았을 것이라 생각한다.

유통방식에 성공한 SCE

PS는 게임 소프트 유통의 새로운 시스템의 구축에 도전했던 방식이었다. 제작 비용은 적고 재생산에 시간을 필요로 하지 않는 CD 롬의 메리트를 살려 리피트 생산에 중점을 두어 공급과잉에 의한 게임 소프트 가격 붕괴를 막았다. 또한 소매점과 유저의 목소리에 대응할 수 있는 이상적인 게임 유통방법을 제안한 것이다. 솔직히 말하자면 발매당시는 누구라도 반신반의했었다. 그러나 SCE가 제안한 제도는 2년간에 걸쳐 게임 업계에 침투해 만족할만한 효과가 있었음을 실감했다.

닌텐도와 SCE의 비지니스의 차이는 그 밑바탕에 깔려 있는 철학의 차이에 있다고 생각한다. SCE는 과연 많은 소프트 메이커가 참가하기 쉬운 자유로운 환경을 만들어 내고 거기에서 참신한 작품과 걸작이 탄생할 가능성에 기대하고 있는 것이다. 닌텐도는 수는 적지만 정말 재미있는 게임만을 엄선해서 유저에게 공급하고 싶다고 하는 생각이다.

둘다 바른 생각이라고는 생각하지만 지금의 게임 업계에서는 SCE의 방침이 받아들이기 쉬울 것이다. 또한 10대들에게 PS와 그 게임은 「도시적」이고 「스노비쉬」라고 메시지를 발신해 온 SCE 프로모션 기획부의 선전수완의 교묘함을 보았다. 그러나 PS에 문제점이 없는 것은 아니다. 지금의 PS로 장사하려고 하면 소프트가 많고 경쟁이 격하기 때문에 즐거우면서도 한편 힘든 것이 사실이다. 거기에 눈을 돌리고 싶다. 누구나 「PS는 좋다」라고 말하지만 그 반면, 실은 전연 팔리지 않는 소프트의 산을 구축한다는 위험성 조차 커지고 있으므로 좋은 점만 있는 것은 아니다.

SCE와 소프트 하우스의 딜레마

확실히 PS로 소프트를 개발하고 있는 소프트 메이커는 대개 돈을 벌지 못하고 있는 것 같다. 드래퀘 이동에 관한 뉴스와 같은 날 반다이에 90억엔의 손익이 나왔는데 그 원인은 완구에서가 아니라 게임에서이다. PS발매 초기에는 「기동전사 건담」 등을 내놓고 40만대 이상의 매상을 올렸지만 지금은 더욱 경쟁이 격해져서 PS의 대부분의 소프트가 2~3만대 정도의 매상밖에 올리지 못하고 있다. 소프트의 발매대수가 많아져서 경쟁이 이상하게 격해졌기 때문이다.

PS는 일반유저가 사기 쉽다는 이미지가 있다. PS의 최대 매력인 것이다. 엉뚱한 게임을 만들어도 「왠지 재미있어 보인다」라고 허락되는 시장이 있다. 단 모처럼 트라이해도 소프트 수가 많으므로 실제로는 매장당해 버린다. 좋은 게임은 많이 있다고 생각하지만 수가 너무 많으므로 누구에게도 득이 되지 않는 상태가 된다. 「파라파라파」같이 SCE로부터 강력한 지원이 있으면 좋겠지만 결코 아무런 결과도 없는 상태에서 5~6명의 작은 소프트하우스가 매우 좋은 게임을 만들어 내도 힘들지 않을까

FINAL FANTASY VII™

'파이널판타지7' 발매 풍경 스케치

데지큐브의 편의점 유통 최신정보를 체크

32비트기 사상 최대의 킬러 타이틀 「파이널판타지7」이 드디어 1월 31일 발매되었다. 작년 11월 스타트 이래 데지큐브 편의점 유통에 대해서 최신의 상황을 체크해 보도록 한다.
우선은 구매수. 11월 15일 구매개시한 세븐일레븐, 패밀리마트, 서클케이, 산크스사에 12월 20일 개시한 4개국 슈퍼를 포함한 체인점에서의 구매누계는 만개를 돌파하고 있다. 게임 소프트에 플레이스테이션 세가새턴 본체 부속품을 합쳐서 19일 현재 누계 1,033,96 개가 된다. 해를 거듭할수록 착실하게 상승 곡선을 그리고 있고 11월과 1월에서는 1일 평균 매상 개수가 4배 이상 차이가 난다. (11월 5,784개, 1월 25,468개/일)

편의점에서 호조를 띠는 상품
- 파라파라파(SCE)
- DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵(세가)
- 뿌요뿌요2 결정판(컴파일)
- 크로크 타워(휴먼)
- PS용 메모리 카드

「파이널판타지7」의 예약 판매현황

예약수는 편의점에서만 1월 15일에 100만개를 돌파하고 현재 140만개 이상. 점포마다 예약 건수에 대해서도 「평균 3자리수」(세븐일레븐홍보)라고 호언장담하고 있다. 최종적으로 예약수는 만개 정도 될 것으로 예상되며 편의점에서의 총 매상 예상은 「스퀘어의 예측이 300만~400만, 약 75%」(데지큐브홍보), 즉 225만~ 300만정도.
실제로 소프트를 예약한 물량은 20~30대를 중심으로 폭넓은 연령층에 달하고 있다. 「지금까지 기존점에 들어가기 어려웠던 사람과 가볍게 편의점에 와서 예약한 사람들이 있는 것 같습니다」(세븐일레븐 홍보). 이 점은 새로운 유저를 개척한다는 데지큐브의 목표가 실현돼는 것인지도 모른다. 이제까지는 입수할 수 있을지 없을지 불안했던 것과는 달리 집 근처에서 금방 입수할 수 있다는 것이 플러스로 작용하고 있다.
데지큐브에서는 CM을 포함해 다음의 이익상품이 되는 「부시도 블레이드」의 캠페인 전개도 개시하고 있다. 이것도 「파이널 판타지7」과 같이 예약자에게는 모두 가이드북이 선물로 주어진다. 발매일은 3월 14일 예정. 전부터 전해진 대로 이 「파이널 판타지7」발매가 데지큐브 편의점 유통의 또한가지의 스타트라고도 말할 수 있다. 이들의 숫자에서 보면 우선은 순조롭게 제2의 스타트를 할 수 있을 것으로 보인다.

N64 PS SS의 96년 구미 시장의 패자?

97년 1월도 벌써 지나고 세계의 게임 관련 사이트로 96년 매상 데이터를 기본으로 한 각 게임기의 총정리

Newsbytes(1월 14일)

올해 120만대의 세가새턴이 북미에서 팔렸다는 것을 보도. 그 중 반수 이상이 11월, 12월에 집중되었다는 것을 지적하고 「버철파이터2」「데이토나 usa」「버철캅」의 타이틀을 본체에 무료동봉하는 특별 프로모션이 효력을 발했다.

Reuter (1월 7일)

세가 유럽의 치펙젝티브, 멀콤 미러 커맨트 게재. 보도에 따르면 봄까지 유럽에 대한 세가 새턴의 출하대수는 100만대 및 97년은 플랫폼과 합쳐 게임 비지니스를 확대한다고 한다. 또한 유럽에서의 16비트기 비지니스가 지금도 인기인 것을 강조. 그것을 받아들여 세가본사는 메가드라이브와 32X의 주변기기생산을 스톱했다.

Newsbytes(1월 9일)

DFC 인테리젠스에 의한 미국의 비디오 게임과 인터렉티브 일렉트로닉 엔터테인먼트 마켓에 관한 리서치 데이터를 근거로 「1997년 게임은 폭발할 것이다」라는 주제아래 97년의 게임 마켓 관측 레포트 발표.
PC와 32비트, 64비트기의 게임 소프트 매상은 97년중에 모든 인터렉티브 엔터테인먼트 산업전체 매상의 60퍼센트를 점령할 것이라고 예측. 물론 그 담당은 N64, PS, SS. 더욱이 N64, PS는 이후에도 마켓을 넓힐 것이지만 세가새턴도 1타이틀의 히트 게임만 등장하면 부활도 가능하다.

파이널 판타지7 국내 풍경 스케치

1월 31일 일본에서 발매되자마자 국내 게임 시장에도 거의 동시에 FF7은 선을 보였다. 발매 며칠 전부터 각 게임 매장에는 FF7 예약을 하는 유저들이 많았으며 친구들에게 한꺼번에 주문을 받아 한 사람이 10개 이상 주문하는 사람도 있었다. 한편 인터넷을 통한 주문도 활발하게 이루어졌는데 카드를 이용해 결재한 사람들도 2월 3일 이전에는 거의 FF7을 손에 넣었다.
2월 1일 토요일 오전 11시부터 용산의 대부분의 매장 모니터에서는 FF7을 계속 상영했으며 여느때보다 많은 게이머가 용산을 찾았다. 오전 중 13만원을 호가하던 FF7은 오후들어 추가 물량이 많이 풀리면서 2시부터는 소프트만 10만원(일본 공략본 - 2만원, FF7캘린더 -1만원 별도 판매)으로 약간 떨어졌다. 오후 5시가 넘어서는 9만원대로 가격이 떨어졌으며 FF7을 들고 다니며 파는 암거래 상인까지 생겨났다.
이날 하루동안 용산 게임 매장에 유통된 FF7만도 비공식 집계로 500개 이상되는 것으로 알려졌다. FF7은 앞으로도 상당한 물량이 유통될 전망이며 이에 따라 가격은 계속 떨어질 것으로 보인다.

게임 개발자가 본 가능성!

『VIRTUA FIGHTER 3』 새턴 이식 문제 없다!

나무토막처럼 각져 보이는 캐릭터들이 나와서 격투를 벌이는 게임이 있었다. 바로 VF였다. 상당히 부드럽고 리얼하게 보이는 동작과 타격시의 박력은 많은 게이머들의 탄성을 자아냈다. 그로부터 얼마후에 1탄과는 그래픽만으로도 상당한 격차를 보여주는 2탄이 등장하였다. 우리가 2탄을 즐기고 있는 중에도 VF 시리즈를 만들어낸 그들은 또다시 3탄을 제작하고 있었고, 96년에 그들의 인기시리즈 3탄을 세상에 내보냈다. 매우 높은 가격의 MODEL 3라는 보드에서 뿜어져 나오는 VF3는 그래픽을 위시해 전분야에서 최고의 호칭을 받을 만한 것이었다. 이제 그러한 VF3를 새턴이라는 게임기로 이식하려고 하고 있다. 그럼 새턴으로의 이식은 과연 어떻게 될 것인가? 챔프에서는 전문 게임 프로그래머들의 입을 빌어 긴급 진단해 보았다.

최근 버파3의 새턴용 데모영상이 세가에서 상영되었다고 한다. 물론 본 게임은 아니지만 새턴으로 버파3의 프로모션 무비의 데모를 상영할 수 있다는 것만으로도 새턴용 버파3를 상상할 수 있게 한다. 물론 이 데모가 다만 시험삼아 만들어진 것인지 이것을 기초로 어떤 형태로든 발매를 위해 만들어진 것인지는 알려지지 않았지만 이 영상의 반응을 조사하여 구매력이 있다고 판단될 경우 데모만으로 우선 발매될 가능성도 충분히 있다고 한다.

주윤전자의 게임 개발자 이동운의 SS VF3 대예상!

VF1,2의 새턴이식

버철 파이터(이하 VF) 등장은 게이머들에게 쇼킹한 뉴스였다. 게임제작에 관여하는 사람들은 그러한 게임이 등장할 것이라는 것을 예상했고 실제로 그런 류의 게임제작이 시도되고 있었다. 하지만 본격적인 3D(3D라는 말에 여러가지 조건이 붙겠지만 여기서는 3D로 통칭하기로 한다)게임으로서의 기반을 다지고 나온 것은 VF가 처음이었다. 그래픽적인 면으로 볼 때 상당히 깔끔했고 사운드적인 면에서도 박력 그 자체였다. 선풍적인 인기를 끌게되자 세가는 자사의 새로운 게임기 '새턴' 발매시에 새턴용 VF를 동시발매한다고 발표했다. VF를 집에서 저렴한 가격으로 할 수 있다는 말에 많은 유저들은 새턴발매만을 기다릴 정도로 VF의 지명도는 대단한 것이었다. 또한 VF로 대표되는 세가의 MODEL 1 기판은 성능이 월등히 향상된 MODEL2 라는 이름으로 새롭게 제작되었고 '데이토나 USA' 라는 게임으로 그 성능을 입증했다. 여기서 데이토나 USA도 새턴용 소프트로 지목되면서 새턴의 인기도는 상승세를 타고 올라갈 수밖에 없었다.

새턴 VF의 찬반 양분화

결국 새턴용 VF와 데이토나 USA는 향후 세가의 업소용 게임을 새턴으로 즐기는 것에 있어서 이식도를 논할 기준이 되었던 것이다. 위의 두가지 게임에 대한 실제 평가는 '잘했다!' 라는 평가와 '이게 뭐냐?' 식의 비평으로 갈라졌다. 불만족파의 경우에는 완벽한 이식에 대한 기대가 폴리곤의 깨짐이나 눈에 띄는 버그들로 인해 실망한 경우였다. 이에 대해서 반대의 의견을 고수한 측은 '초기작품이다. 이정도도 어디냐? 앞으로 점점 좋아질 것이다' 라는 의견이 지배적이었고 실제로 남들이 어떻게 말하든 게임에서 충분한 재미를 느끼고 있었다. 하지만 표면상으로 나타나는 버그들은 비교적 객관적인 입장에서 볼 때 '이식작품' 이라고 보기에는 불만의 소지가 있었다. 더욱 뛰어난 MODEL2의 데이토나 USA 역시 새턴용으로의 이식은 '완벽함' 을 기대할 수 없었다(새턴용 VF는 어셈블리어로 제작되었다고 한다. 최근의 게임개발은 C 언어 계열임을 볼 때 여러가지 잇점을 빼고 생각한다면 꽤 까다로운 방법(?)으로 제작되었다고 볼 수 있다. 또한 새턴은 MODEL1을 기반으로 제작되었다고 한다).

그러나 가정용 게임기로의 이식은 하드웨어적인 성능차가 있더라도 많은 기술과 편법(이른바 노하우)을 사용해서 이루어지는 것이고, 그 결과가 사용자들에게 만족스러우면 되는 것이기에 객관적인 이식의 정도보다는 유저들이 재미있게 즐겼다는 것이 중요한 결과였다.

VF2의 경우는 VF와 마찬가지의 양상이 나타났다. 그러나 VF와 같은 표면적인 버그는 없었다. 새턴용 VF가 나오기까지 3D 게임들이 다수 있었고 그동안 새턴용 3D 게임제작에 노하우가 쌓인 덕분인지 VF2는 비교적 만족스러운 수준이었다. MODEL2의 성능으로 보여지는 쉐이딩 효과와 눈을 재미있게 만들었던 배경의 움직임 등은 상당수 포기했지만 게임적인 감각만은 가정용 게임기라는 측면에서 볼 때 상당한 것이었다. 실제로 국내 용산 게임상가나 일부 게임업소에서는 가격이 상대적으로 저렴한 새턴을 업소용으로 개조해서 영업할 정도로 그래픽과 사운드에서 만족할만한 수준이었다.

그러나 새턴용 VF2는 일부 배경요소 , 타격감에 있어 절대적인 효과음 문제를 상당수 포기해야만 했다. 그리고 하드웨어적인 성능을 감안해 그래픽적인 효과도 배제하고서야 이식을 할 수 있었다. 그러나 VF 시리즈를 좋아하는 유저

들의 가슴을 설레이게 하는 말이 있었으니 'VF3 새턴이식' 발표가 그것이다.

MODEL2 와 MODEL3

사실 VF3의 새턴이식은 새턴용 VF2와 최근 발매된 '파이터즈 메가믹스'를 볼 때 어느정도 예상이 가능할 것이다. 한마디로 얘기해서 'MODEL2의 게임도 이식하기 힘든데 MODEL3의 게임은 오죽하랴?' 라는 것이다.

그럼 MODEL2와 MODEL3는 어느정도의 성능차이가 있는가? 세계일류 제작진 중의 하나인 세가의 AM2, 그들이 말하는 자신들의 하드웨어 성능은 'MODEL3 는 MODEL2 보다 3배이상의 성능' 이라고 한다. 표면적인 수치상으로만 봐도 단연 MODEL3의 압승이다. 초당 약 100만 폴리곤 구현. 이말이 가지고 있는 파워는 아직까지도 스피드와 박력면에서 뛰어난 데이토나 USA(VF2, 데드 오어 얼라이브, 라스트 브롱크스, 버철캅2 등이 모두 MODEL2를 사용한다)가 초당 약 30만 폴리곤 수준을 상회하기 힘들다는 것을 볼 때 얼마나 위력적인지 짐작할 수 있다. 또한 각종 필터링(안개효과, 반투명 기법, 안티 앨리어싱 등)으로 무장되어 60 프레임의 움직임을 보여준다는 것은 어지간한 게임의 경우 모두 소화할 수 있다는 것이다. 이러한 괴물같은 성능의 기판으로 제작된 VF3가 새턴으로 이식된다면 어떻게 나올 것인가?

예상형태

1. 기본포맷의 VF3

우선 가장 기본적인 것은 새턴자체의 성능을 이용해서 나오는 경우이다. 당연한 이야기지만 예외적인 게임들(카트리지를 병행한 SNK 게임들)을 제외하고는 모든 새턴 자체만의 성능으로 나왔다.

세가 자신의 하드웨어이기 때문에 더욱더 자사의 게임기 성능에 믿음을 주기 위해서라도 그렇게 할 것이다.

그렇지만 상당한 어려움이 예상된다. 좋은 비교대상은 파이터즈 메가믹스이다. 이미 VF3의 거의 모든 기술을 구현하는 것에 성공했기 때문에 남은 과제는 지형표현이 최대관건이다.

파이터즈 메가믹스의 경우 링이 있는 스테이지는 가끔씩 느려지는 현상을 보였다. 때문에 링 없애기처럼 VF3도 여러가지 옵션을 주어서 선택가능하게 할 것이다. 이를테면 바닥의 지형을 평면으로 하기, 또는 지형 단순화 시키기(계단을 그냥 기울어진 형태로 표현하기 등), 링을 세우기 등의 형태로 속도문제를 해결하는 것이다. 물론 캐릭터 구성 폴리곤 수는 적어지며 파이터즈 메가믹스 정도의 수준이 될 것으로 예상된다.

또한 안개효과라든가 배경에서의 특수한 연출 효과등은 과감히 배제할 것이다. 이는 새턴용 VF2에서 배경 연출이 사라진 것을 보면 당연한(?) 결과일 것이다. 그리고 타격시의 효과음의 샘플링 주파수의 저하, 배경음악의 단축도 예상된다.

2. 새턴으로의 충분한 가능성

기본적인 것은 위에서의 예상과 같다. 다만 좀 더 많은 가능성을 가질 수 있다.

첫번째로 지하철이 지나간다던지 하는 부수적인 요소는 삭제하던가 간단화 한다(즉, 박스형태에 지하철 모양으로 맵핑하기).

두번째로 바닥의 단순화이다. 계단이라던지 필수적으로 필요한 요소는 그대로 이식하되 계단수를 줄이거나 링이 있는 경우 사각형의 폴리곤 형태에 링 모양을 맵핑하는 편법을 사용하는 것이다.

세번째로는 역시 필터링의 생략이다. 상당한 속도를 요구하는 실시간 안티 앨리어싱과 안개효과는 우선 일순위로 생략될 것이다. 반투명으로 변하는 벽 등은 반투명기법을 사용하기도 하겠지만 병치혼합을 이용할 수도 있다(그림에 구멍을 뚫어서 반투명으로 보이게 하는 방법). 네번째로 해상도가 저하될 것이다. 아마도 파이터즈 메가믹스에서의 VF2 캐릭터들이 고스란히 옮겨질 가능성이 높은데 그 이유는 파이터즈 메가믹스가 다분히 VF3 이식을 위한 시험작품이라는 냄새를 풍기기 때문이다(캐릭터는 저해상도이지만 배경은 고해상도를 사용할 가능성도 있다). 종합하면 전체적인 해상도 및 캐릭터의 모델링 수준은 파이터즈 메가믹스, 지형적인 면에서의 단순화, 일부 연출효과의 과감한 생략, 타격음의 샘플링 주파수 저하의 상태가 될 가능성이 많다. 물론 게임 조작감이나 각 기술간의 상성관계는 업소용에 최대한 근접할 것이다. 이미 파이터즈 메가믹스에서도 기술조작면에 대해서는 충분히 소화했다고 판단되기 때문이다 (파이터즈 메가믹스에서 나타난 기술간의 언밸런스 문제는 별개로 취급한다는 가정하에서). 결국 파이터즈 메가믹스의 VF2에 지형이 추가된다고 보면 가장 이상적이지 않을까?

3. POWER UP!

앞의 예상과 더불어 유력시 되는 형태이다. 즉, 새턴의 성능을 강화시키는 부스터의 발매가 있을 것이다. 이 경우 3가지로 예상할 수 있다.

부스터는 별도!

부스터가 발매는 되지만 부스터가 없어도 게임을 할 수 있다. 이 경우에는 위에서의 2번 예상의 형태가 되거나 그 이하의 이식수준을 보여줄 것이다(거의 파이터즈 메가믹스에 바닥에 관한 부분이 추가된다고 보면 맞을 것이다). 이때 조금이라도 게이머가 위로 받을 수 있는 요소는 부스터의 가격을 제외하고 VF3 를 집에서 즐긴다는 것이다.

부스터는!

만약 부스터가 있으면 업소용과 같은 수준을 기대할 수는 없어도 꽤 많은 부분이 향상된다. 일단 바닥표현이 좀더 부드러워 질 것이며 해상도의 변환을 선택가능하게 해서 속도 향상이나 전체적인 그래픽의 수준을 향상시키는 것이다. 만약 부스터가 새턴의 작업메모리를 보조해 준다면 효과음에서의 질적 향상도 기대해 볼 만하다(배경음악과 사운드의 음질이 많은 용량을 필요로 하기 때문이다). 그리고 VF3뿐만 아니라 향후 다른 게임들도 이 부스터의 기능을 활용할 수 있게 될 것이다. 이렇게 되면 이전의 게임들을 리믹스 버전으로 재출시하는 일도 많아질 것이며 유저들은 기존의 게임을 정리하고 새롭게 자금(?)을 준비해야 할 것이다. 물론 부스터의 기능에 힘입어 작품성이 뛰어난 게임들도 대거 등장할 것이다. 기대작인 그랜디아 같은 류의 게임이 다수 등장하거나 건그리폰 스타일의 파워업 등 3D적인 요소의 향상과 상대적인 로딩회수를 줄일 수 있게 될 것이다.

부스터를 의무화!

VF3를 하기 위해 반드시 부스터를 사야하는 일을 가정할 수 있다. VF3의 지명도를 볼 때 부스터의 가격이 고가라면 세가는 상당한 매출을 올리게 될 것이다. 하지만 유저들로부터 환영받은 저가격의 소프트 정책을 고수해서 1만엔이하에(현지가격으로 약 7만 5천원 가량) 부스터와 VF3 공급할 수도 있다.

어떻게 보면 SNK 의 롬/램 카트리지 대응 게임들과 유사한 경우이다. 완전히 VF3만을 위한 카트리지 형태의 부스터가 되거나 다른 게임에서도 향후 이용할 수 있겠지만 VF3 구동을 위해서는 반드시 필요하다는 것이다.

4. 수많은 추측. 그러나 열쇠는 세가에...

나름대로 예상을 해본다면 새턴만 있어도 게임을 할 수 있을 것이다. 그 수준은 파이터즈 메가믹스 정도가 될 것이며 '배경의 일부, 안개효과, 안티 앨리아싱 등의 삭제', '캐릭터의 저해상도', '다소 단순화 된 바닥표현', '효과음의 샘플링 주파수 저하'가 나타날 것이다. 그리고 VF3 의 새턴이식은 표면적으로도 하드웨어 간의 성능차가 있기 때문에 쉽게 결정하기는 어렵겠지만 부스터의 발매는 있을 것이다.

이 부스터는 카트리지의 형태가 되어서 VF3 전용 옵션이 되거나, 향후 타 게임제작에도 활용이 가능

한 비디오 카트리지와 같은 형태가 될 것으로 예상된다. 부스터가 발매된다면 게임과 부스터를 포함한 가격은 9,800엔 정도가 되지 않을까 싶다(이 가격이라면 VF3만을 위한 부스터가 되지 않을까?).

인터넷 관련 소식들에 의하면(말 그대로 소문이다), VF3는 부스터와 함께 나오며 그 가격은 1만엔을 넘지 않을 것이라고 한다. 또한 MODEL3 제작에 관여되어 있는 록히드 마틴사에 세가가 64Bit급 게임머신 '플루토'의 설계를 의뢰했다고도 하는데 이것이 부스터가 될 것이라는 말도 있다.

그러나 위의 말은 정확한 정보가 아니라 인터넷을 떠돌고 있는 소문이며 새턴용 VF3 제작에 관한 공식적인 계획발표는 3월에 즈음해서야 나올 것으로 보인다.

스퀘어 LA의 이한종이 바라보는 SS VF3!

Sega Saturn 64X 소문추적

제가 이 글을 쓰기 바로 몇 분전 Internet에서 새로운 소문이 떠돌기 시작했습니다. 새턴용 VF3 를 만들기 위해서 세가에서 Lockheed Martin사의 Real 3D 칩을 사용한 새턴용 64-bit 카트리지를 개발했다는 것입니다. 물론 소문에 불과하지만 CD와 함께 9800엔이라는 가격까지 밝혀졌다는 흥미로운 소문입니다.

얼마전 세가 AM2의 Suzuki Yu씨가 새턴용 VF3의 소식을 가져오면서부터 여러가지 소문이 나돌았습니다. 그중에는 새턴용 VF3는 CD와 Memory Cart를 사용한다(SNK 격투게임 식), 또는 세가 메가드라이브의 32X와 같이 새턴용 64X를 사용한다 등등이 있습니다. 이와 같은 소문이 있는 이유는 당연히 아케이드용 Model-3와 새턴에 큰 차이가 있어서 있다고 봅니다. 그렇다면 과연 새턴에 아케이드 판과 같은 VF3가 나올 수 있을까요?

새턴의 문제점은 3D 입체감 표현력

먼저 VF2와 최근 나온 Fighters Megamix를 보면서 새턴의 3D 성능을 알아봅시다.

VF2에서는 모든 그래픽이 high-resolution으로 처리돼 아케이드 판과 동등한 화질을 보여줬습니다. 이것은 새턴 VDP(Video Display Processor)의 우수함을 보여줬는데, 문제는 3D 캐릭터에 light calculation과 shading이 없었기 때문에 캐릭터들이 선명하게 나오는데 반해 3차원의 입체감이 다소 떨어졌습니다. 그래서 세가에서는 Fighting Viper와 최근에 나온 Fighters Megamix에서 light calculation과 shading을 더하게 되었지만 high-resolution그래픽을 (이제부터 hi-res) 포기해야 됐습니다. 그런데 Fighters Megamix를 잘 보면 보통 low-resolution게임보다는 훨씬 그래픽이 선명한데 이 이유는 사실은 화질이 반(semi)hi-res라는 것입니다. 그러니까 3차원 물체들은 lo-res인 데 배경화면과 글자 등은 hi-res로 나온다는 것입니다. 새턴이 다른 게임 시스템보다 우수한 점은 바로 새턴의 배경/글자 그래픽 프로세서 "VDP2"인데 이 VDP2 는 CPU와 스프라이트를 그리는 VDP1에게 아무런 부담을 주지 않고 hi-res그래픽을 처리할 수 있다는 점입니다. 그래서 3차원 물체들은 lo-res로 그려주고 배경 등은 hi-res로 그려주고 그 둘을 합성하므로 마치 hi-res와 같은 효과를 줄 수 있습니다. 그런데 보시면 알겠지만 역시 3차원 캐릭터들은 VF2의 hi-res캐릭터와 같은 선명함이 떨어집니다.

새턴에 GTE 칩이라면 금상첨화!

그럼 왜 hi-res에서는 light calculation과 shading을 더한 3차원 캐릭터를 할 수 없었을까요? 그 것은 새턴의 가장 큰 약점 geometry calculation칩이 없기 때문입니다. 3차원 정점(Vertex) 계산과 Gouraud shading에 필요한 정점 색 계산(vertex color calculation) 은 많은 수학적 계산이 필요합니다. 특히 매트릭스 계산과 삼각법(trigonometry)이 많이 행해지는데 이와같은 계산을 CPU에서 한다는 것은 매우 무리입니다. 또 게임로직과 collision detection 등의 계산을 해주 는 CPU에 큰 부담을 안겨줍니다. (Fighters Megamix에서 어쩌다가 60에서 30frame으로 떨어질 때가 바로 이 CPU에 감당치 못할 부담이 있을 때입니다.) Playstation에는 이 계산을 해주는 GTE 프로세서가 따로 있는데 새턴의 경우 GTE대신 또 하나의 CPU 그러니까 SH-2 프로세서가 이 역할을 해주게 설계가 됐습니다.

새턴에 두개씩 장착된 SH-2 CPU는 Playstation의 main CPU R3000보다는 월등한 CPU이지만 그래도 모든 CPU가 그렇듯이 매트릭스 계산과 삼각법 계산, 곱하기/나누기 등에는 약합니다. 어떤 사람들은 새턴에 장착돼 있는 DSP칩을 매트릭스 계산에 쓸 수 있다고 하는데, 이건 제 생각입니다마는 현재 새턴의 DSP칩은 효과음향의 data 확대/ 축소에 쓰여질 것이라고 생각됩니다. 아마 벌써 쓰여지고 있을지 모르겠습니다. 이것은 VF2와 Fighters Megamix를 비교해 보며 얻은 결론인데 샘플된 효과음향의 질이 VF2에서 Fighters Megamix로 오며 훨씬 좋아졌는데, 아마 이런 방법을 쓰지 않았나 봅니다. 그러니까 만약 새턴에 이 "GTE"칩만 있다면 Playstation과 Nintendo64를 합친 것 보다 훨씬 강한 3차원 성능을 볼 수 있다고 봅니다.

VF3 이식가능은 새턴 성패 좌우

그래서 저는 다음과 같은 결론에 나왔습니다. 소문과는 달리 새턴에 VF3를 위하여 새로운 Video Display Processor/GTE/그래픽 가속장치 인 "64X"가 장착될 것이라고 보지 않습니다. 또 만약에 그렇게 하려면 메가드라이브 32X같이 video output signal을 새턴에서 "64X"의 video-in 에 집어 넣고 또 "64X"의 video-out을 TV에 껴야되는 불편함과 거기에 따르는 높은 재료값이 필요합니다. 32X의 실패를 이미 경험한 세가는 똑같은 실수를 다시 저지르지 않을 것입니다. 앞서 말한 것 같이 새턴용 "GTE"칩과 추가 RAM이 딸린 Cartridge가 현재 SNK게임들이 쓰고 있는 RAM-cartridge와 같은 형태로 VF3 게임과 함께 저 가격으로 판매될 것이라고 생각됩니다.

그러면 VF3에서는 배경화면은 물론 3차원 캐릭터들과 배경에 있는 3차원 물체들 (계단, 언덕, 나무, 높낮이 등등)을 Gouraud shading/light calculation과 함께 hi-res에서 처리할 수 있게됩니다. 물론 Model-3의 아케이드 VF3에는 못 미치겠지만 여태까지 가정용 게임에서는 볼 수 없었던 아름다운 3차원 그래픽을 볼 수 있을 것입니다.

물론 세가의 천재들이 획기적인 아이디어로 어떠한 enhancement를 만들지 모릅니다. 가능성은 희박하지만 MPEG카드가 들어가는 slot에 그래픽 가속장치를 만들지도 모릅니다. 제가 알고 바라는 것은 VF2에서도 그랬듯이 세가는 새턴용 VF3로 또다시 세계를 놀라게 할 것이고 또 이로서 아케이드 시장뿐만 아니라 차세대 가정용 게임기 시장에서도 선두를 달리려고 할 것입니다.

FF7의 PC이식으로 본

비교! 비디오 게임의 FF7, PC 윈도95의 FF7

MULTI

게임기를 갖고 있지 않은 유저들은 과연 파이널판타지7를 즐기기 위해 플레이 스테이션을 구입할 것인가, 아니면 윈도95를 설치할 것인가. 또한 플레이 스테이션에서 구동되는 파이널판타지가 얼마만큼 완벽하게 PC로 이식될 것인가. 어떻게 보면 멀티플랫폼이라는 의미 게임기 경계선의 붕괴를 말하는 것이 아닐까.

게임으로서 게임기와 PC의 차이

본래 업무용으로 개발된 IBM-PC와 게임만을 위해 존재해 온 게임기는 그 기본 설계사상은 물론 사용유저층이나 가격면에서 극과 극을 달리고 있는 미디어이다. 데이터베이스와 워드프로세서 프로그램을 주로 사용하는 PC의 특성상 그래픽 보다는 숫자연산이나 방대한 데이터관리에 적합하게 설계되어 있는 반면 그래픽과 사운드가 커다란 영향을 미치는 게임기의 경우 다른 능력에 비해 그래픽 처리능력에 최대한의 성능을 가질 수 있도록 설계되어 있다. 뿐만 아니라 다양한 용도로 사용될 수 있도록 범용적인 여러가지 기능과 보조장치를 가지고 있는 PC와는 달리 게임기는 한가지 목적만을 위한 기능과 보조장치를 가지고 있으며 이에 따라 수백만원대의 PC에 비해 엄청난 저가격으로 많은 보급댓수를 가질 수 있었다. 뿐만 아니라 유저와 미디어와의 의사전달역할을 하는 입력장치에 있어, 키보드와 마우스를 사용하는 PC와 스틱또는 패드를 사용하는 게임기는 유저 인터페이스에 있어 완전히 다른 방향을 취하고 있고 이것은 각 미디어로 구현되는 게임의 근본적인 차이점을 가져오게 된다. 즉, 수치연산능력과 방대한 데이터관리 능력이 우수한 PC를 사용한 미국의 게임은 전략시뮬레이션(심시티, 캐피탈리즘등)이나 플라이트시뮬레이션(폴리곤 연산능력 자체는 PC가 우수했다.) 쪽이 발전하였으며 그래픽을 많이 사용하는 게임도 어드벤처같이 정적인 화면을 가진 게임들이 주로 발전하여 왔는 반면, 빠른 그래픽처리능력을 가진 게임기쪽은 슈팅이나 액션, 대전게임 등이 우세하였으며 RPG처럼 방대한 게임도 미국의 그것처럼 자유도를 추구하는 대신 적은 데이터를 최대한 활용하는 연출적인 면을 강조하게 된다.(즉, 일자식의 스토리 RPG가 발전하게 된다.) 또, 고가의 PC를 구입하여야 하는 특성상 고연령의 유저를 대상으로 PC게임이 발전해 온 반면 장난감이라는 인식이 강한 게임기는 저연령층을 중심으로 게임이 개발되어왔다. 그뿐 아니라 마우스와 패드라는 상이한 입력체계도 두 미디어의 게임특성을 확연하게 구분시켰는데 직접적인 입력을 중시하는 패드나 스틱의 경우(상대좌표입력방식) 한 개의 캐릭터를 매우 세밀하게 조작하여 플레이어의 생각을 바로 게임에서 실현시킬수 있지만 다수의 캐릭터를 동시에 조작하기에는 무리가 따른다. 마우스의 경우(절대좌표입력방식) 특성상 각각의 움직임을 세밀하게 제어하기는 어려운 반면 여러개의 캐릭터라도 빠르고 쉽게 지적할 수 있다. 즉, 패드를 이용한 게임기의 게임은 게임의 캐릭터와 플레이어가 일체화된 1인칭의 게임이 주를 이루는 반면 마우스를 이용하는 PC게임은 어느정도 AI를 가진 각각의 캐릭터에게 명령을 내려주는 3인칭 게임이 주를 이루게 된다.

양분화된 국가 이미지

이런 두매체의 상이한 차이점은 미국과 일본이라는 지역적/국민적 차이에 의해 더욱 극대화되어 전세계적인 측면에서 거대한 두 개의 게임 흐름이 생겨나게 되었다. (흔히 말하는 미국게임, 일본게임이라는 구분이 그것이다.) 특히 일본의 경우 민족적 특성이 매우 폐쇄적인 이유로 PC역시 미국의 그것이 아닌 자체포멧(NEC의 98시리즈)를 오랫동안 사용하였기 때문에 외국의 게임에 대해서는 닫혀있는 상태였고 게임은 자신들이 최고라는 생각때에 두가지 미디어의 교류는 오랫동안 이루어지지 않았다.

그러나, 이러한 오랫동안의 단절에 서서히 변화의 바람이 불어오고 있다. 버파PC의 발표가 그 서곡이었다면 최근에 발표된 PC판 FF7의 발표는 가히 태풍이라 할만한 소식이었다. 그뿐이 아니라 최근 대표적인 PC게임이라 할 수 있는 '커맨드&컨커'가 SS와 PS 등으로 이식된다는 소식은 이러한 변화의 흐름이 양방향으로 거세게 밀려오고 있다는 것을 실감케 하고 있다.

최근 인터넷을 비롯한 게임계에서는 게임기 게임의 제왕이라 할 수 있는 스퀘어의 FF7의 PC판 발매에 촉각을 곤두세우고 있다. 패미컴, 슈퍼패미컴, 플레이스테이션으로 이어지는 게임기 게임을 중심으로 발전한 일본게임과 PC를 중심으로 발전한 미국게임으로 양분되어 온 게임계가 윈도95라는 새로운 전장에서 새롭게 격돌하는 상징적인 사건이기 때문이다.

10여년동안 단절되어 온 두 개의 미디어가 왜 갑자기 서로의 영역을 침범하기 시작했을까? 여러 가지 이유가 있겠지만 두가지 측면에서 이 문제에 관해 생각해 보도록 하자.

먼저, 두 미디어자체에 커다란 변화가 찾아왔다. 게임기측에서는 방대한 용량의 CD롬을 기본장착하고 뛰어난 연산처리능력(특히, 폴리곤쪽에도)을 가진 이른바 '차세대게임기'들이 기존의 게임기를 밀어내고 새로운 시대를 열어가고 있으며, PC측에서는 윈도95의 발매로 기존의 DOS체계가 무너지고 완전히 새로운 양상으로 변화하게 되었고, (특히, 일본의 PC-98시리즈 역시 윈도95가 지원되어 호환된다는 점은 일본유저들에게도 미국의 PC게임이 직접 다가서게 한 원인이 되었다.) 펜티엄이후의 PC성능의 눈부신 발전은 PC를 단순한 업무용기계에서 멀티미디어의 첨병으로 변신시키게 되었다. 즉, 하드웨어의 기술적인 문제로 다가서지 못하던 두 매체의 성능차가 사실상 사라지게 되었다. 그뿐 아니라 10여년동안 독립적으로 발전하며 시장을 넓혀온 두 매체는 서로 상대방의 시장에 눈독을 들이게 되었다. 세가나 스퀘어같이 세계를 무대로 활동하는 대규모 게임제작사는 자사의 게임을 특정한 하드에 국한시켜 스스로 시장을 축소하기 보다는 새로운 시장을 개척하고 싶어했다.

게임기 메이커 시계를 세계로

그러나, 소니의 플레이스테이션, 닌텐도의 N64, 세가의 새턴이 대립하고 있는 치열한 전장인 게임기 시장에서는 전략적인측면에서 각 메이커들은 특정한 하드웨어를 지원하기 마련이므로 스스로 입지를 좁혀왔다. (PS의 소프트를 만드는 세가를 상상할수 있는가?) 그뿐아니라, 게임기의 유저 자체가 하드웨어를 막론하고 비슷한 계층이라 획기적으로 시장을 넓혀 줄 새로운 미디어가 필요했다. 이때, 마침 등장한 것이 윈도95였고 윈도95하에서의 PC개발환경은 차세대게임기의 그것과 그다지 다르지 않았다. 결국, 게임기게임의 개발만으로는 만족치 못하는 거대 소프트 메이커의 경우 새로운 타겟으로 윈도95를 기반으로 한 거대하고 (어떤 의미 에서는 게임기시장 전체보다 훨씬 거대한) 전세계적인 기반을 가지고 있는 PC에 관심을 가지게 된 것이다. 이것은 미국의 경우에도 마찬가지로 이들의 경우 굳이 일본의 유저를 타겟으로 하기보다는 자국내에 넓리 보급된 일본의 게임기 유저를 타겟으로 새로운 시장개척의 시도를 하기 시작하였다.

물론, 아직까지 문제가 없는 것은 아니다. 위에서도 언급하였듯이 입력장치면에서 확연한 차이를 보이는 두 미디어들의 게임들은 서로 독특한 특징을 가지고 있다. 그나마, PC의 경우는 키보드를 이용해 어느정도 게임기의 패드를 흉내낼 수는 있지만 패드를 이용하여 PC의 마우스느낌을 구현하기란 결코 쉬운 일이 아니다. (패드나 스틱을 사용하여 플레이하는 C&C나 워크래프트를 상상해 보도록 하라) 물론, 게임기에도 전용마우스가 지원되고, PC에도 패드나 스틱시스템이 지원되기도 하지만 표준화된 기본 장비는 아니다. 그뿐 아니라 기본적인 유저층이나 게임 특성면에서 양측의 차이는 매우 크기 때문에 아직까지 서로간의 거부감이 적은 편이 아닌 상태라 그다지 교류가 활발한 편은 아니었다. 이런 상황에서 태풍처럼 불어온 것이 스퀘어의 PC판 FF7의 등장이었으며 양 미디어의 교류가 본격적으로 시작되었음을 알리는 신호탄이 되었다.

그럼 스퀘어는 왜 이런 움직임에 선봉이 되지 않으면 안되었는가?

그 이유는 스퀘어 자체가 너무 비대해 졌기 때문이다. 불과 몇년전만 해도 스퀘어는 3-4개의 팀을 가진 평범한 규모의 RPG메이커에 불과 했다. 물론 FF시리즈나 사가시리즈 등이 큰 인기를 얻기는 했지만 슈퍼패미컴이라는 단일기종에 일본내에 국한된 인기였기 때문에 세계적으로 사업을 벌이는 닌텐도나 세가에 비하면 소규모의 기업이었고 그 정도 시장으로도 충분히 회사를 꾸려나갈 수 있었다. 그러나, 재작년부터 시작된 스퀘어의 급격하고 무리할 정도의 사세 확장은 지금까지와는 다른 규모의 시장을 필요로 하게 되었다. 더구나, FF7같은 경우는 지금까지 시리즈와는 비교도 안되는 엄청난 투자를 감행하고 있으며 이정도 규모의 게임일 경우 기존처럼 일본내에서 2-300만개정도 팔아서는 도저히회사 전체의 수지를 맞출 수 없는 것이다. (1년에 1-2편정도 만들던 대작위주의 게임제작 정책도 변경하여 AQUES라는 자매 메이커를 만들어 대규모로 게임을 제작하게 된 것도 이런 점에서 기인한다.)

따라서, 스퀘어는 다른 어느 게임메이커보다도 새로운 시장이 보다 빨리 필요하게 되었으며 윈도95라는 새로운 시장에 눈을 돌리게 된것이다.

멀티 플랫폼의 성공성

그렇다면, 이런 스퀘어의 시도는 과연 성공할 수 있을까?

필자는 일단 이점에 대해 상당히 긍정적인 생각을 가지고 있다. FF7이 발매되는 플레이스테이션은 일본국내와 해외에서 비교적 많이 보급되었다고는 하지만 이전의 슈퍼패미컴에 비하면 아직은 매우 미미한 숫자이다. 그뿐 아니라, RPG라는 게임 특성상 조작성면에서의 문제점도 그다지 중요하게 작용하지는 않다. 무엇보다 중요한 점은 FF7의 그래픽 자체가 미국에서 제작된 3D CG를 중심으로 이루어져 있다는 점이다. 이것은 지금까지 일본식 게임 그래픽에 익숙하지 않은 외국인에게도 이질감을 느끼지 않게 해주고 있으며, 자연스럽게 FF의 세계로 빠져들게 유도할 수 있다는 것을 의미한다.

FF7을 물꼬로 하여 다른 게임들도 두 미디어의 장벽을 넘어 시장을 넓혀 가며 결국 하나로 통합되어 갈 것인가?

이점에 대해서는 필자도 확실히 대답할 수 없다. 왜냐하면 두 흐름의 게임은 이미너무 많이 벌어져 있을 뿐더러, 3대 게임기 메이커(세가, 닌텐도, 소니)들의 저항도 무시하지 못할 것이기 때문이다. 그렇지만, 분명한 것은 지금까지 처럼 완전히 서로를 무시한 독립적인 진행은 아닐 것이라는 점이다.

탐험대의 핫 이슈 오피니언

게임기와 PC의 이식 경계선이 무너지더니 이제는 게임기용 최고의 RPG라 할수있는 [파이널 판타지7]이 PC로 이식되기까지 이르렀다. 이달의 핫이슈 오피니언에서는 PC와 게임기 사이에서 계속되는 게임이식에 대하여 입장이 서로다른 명인들의 생각들을 엿볼까 한다.

김또깡

요즘 선풍적인 인기를 모으고 있는 크레인 캐처 게임에 빠져 헤어나지 못하고 있는 또깡은 어느날 코 인형을 뽑기 위해 몇만원어치 동전을 투입했지만 결국 한 개도 뽑지 못했다. 흔들어도 보고 버튼도 이리저리 눌러봤지만 소용없었다. 궁리 끝에 통속에 가까스로 손을 넣어 크레인 끝에 본드를 바른 또깡은 돈을 넣기만하면 인형을 뽑게 되었다. 인형이 10개쯤 쌓이자 인형을 챙기려는데 이게 웬일인가? 손잡이에서 손이 떨어지지 않았다. 울고 있는 또깡에게 이런 뉴스가 들려왔다. "오늘밤은 시베리아 저기압의 영향으로 폭설을 동반한 한파가 몰려올 것으로 보입니다.~"

이인분

밥도 안먹고 맨날 게임만 하던 이인분. 빵과 우유를 옆에 두고 PS용 신 슈퍼 로보트 대전을 하고 있었다. 갑자기 X-아이가 "천외마경 나왔대…!"하고 소리지르며 문을 열고 들어 왔다. 천외마경이 나왔다는 사실을 전하려는 신념으로 팔짝팔짝 뛰며 들어오는 X-아이. 그 바람에 우유가 엎질러 졌다. 우유는 포물선을 그리며 빌고 빌고 또 빌어서 빌린 PS위로 쏟아지고… 잠시 후 X-아이의 말 "우와~이게 바로 그 화이트 플스야?!"

손수달

손수달과 김또깡은 마리오 카트에 열중한 나머지 더욱 실감나는 레이싱을 펼치기 위해 직접 차를 몰고 범퍼카 게임에 나섰다. 쫓고 쫓기는 대결의 시간이 지나고.. 결국 눈 내리는 필드에서 손수달의 카트는 대파를 당하고 말았다. 대파당한 손수달의 차를 보고 김또깡은 크게 웃었으나 나중엔 그 웃음이 울음으로 바뀌었다. 알고 본 즉 이 상황은 실제 상황이었던 것이다.

G.G.Lee

마리오카트 64의 신나는 레이싱에다 진동팩을 동원해 플레이하는 재미에 빠진 G.G.LEE는 진동팩과 N64를 가지고 잠적해 버렸다. 그러자 평소 G.G.LEE를 구박만 하던 김뚜깡인가 김또깡인가 하는 사람이 G.G.LEE를 찾으려고 "G.G.LEE야! 내가 잘못했다. 돌아와 다오!"라고 울부짖으며 매일 삐삐를 쳤으나 G.G.LEE에게서는 연락이 안 왔다. 한편, 그즈음 G.G.LEE는 "우와! 진동팩 성능이 대단하군! 온몸이 계속 떨리는군"

아가박

세계 최초(?)로 C&C 레드얼럿에 아가마을을 건설하려던 아가박의 계획은 손수달의 무자비한 공격으로 좌절당했다. 거기다가 설상가상으로 스키를 타고 도망치다가 굴러서 다리를 다친 아가박은 그동안 고이 간직했던 드레스와 교주봉을 미련없이 버리고 보통 사람이 되어 챔프로 돌아왔게 되었다. 그러나 최근 부팀장이라는 천상천하 유아독존의 권좌에 등극한 김또깡은 자신의 우상화 작업을 위해 아가박에게 드레스와 교주봉을 내놓으라고 협박을 가해왔다. 그러자 아가박 왈 "그대가 입으면 드레스가 터진다네!"

독자 탐험대

음식점 경영 이연숙 아줌마

챔프 탐험대들이 가장 즐겨찾는 식당 [부가부가]의 이연숙 아줌마는 챔프 탐험대원들이 식사시간마다 '뿌요뿌요'가 재밌다느니 어땠다는니… 화제가 만발하자 탐험대원들에게 「뿌요뿌요 찐빵」을 만들어 주기로 약속한다. 뿌요뿌요 모양에 대해 대충 설명을 들은 아줌마는 밀가루와 땅콩을 준비하고 반죽을 시작했다.

다음날 챔프 대원들은 뿌요뿌요 찐빵을 먹기 위해 부가부가에 갔다. 동그란 밀가루 덩어리에 땅콩 2개를 박아 넣은 완벽한 뿌요의 모습에 탐험대원들은 입을 다물지 못했다. 그런데 찐빵 몇 개에는 땅콩이 4개씩 박혀 있는 것을 보고 이인분이 "아줌마 이건 버그 찐빵이네요" 라고 말하자 아줌마 왈 "그건 이인분 니꺼야!"

서울시 용산구 용산2가 1-459 29통 8반

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

파이널 판타지7

10

PS
RPG
스퀘어

수많은 팬들의 기대를 모았던 최고의 RPG가 드디어 발매되었다. PS의 능력을 십분 발휘하여 놀라운 필드 그래픽과 확대 축소 회전되며 박력있게 진행되는 전투 화면은 유저들을 무아지경의 상태에 이르게 할 것이다. 또한 리얼타임 액세스라는 놀라운 로딩기술을 사용하여 지금까지의 PS용 RPG들의 취약점이었던 로딩시간을 거의 느낄 수 없다.

트루 러브스토리

9

PS
연애시뮬
아스키

새로운 연애 시뮬레이션 게임이 등장했다. 두근두근 메모리얼로 대표되는 지금까지의 연애 시뮬레이션 게임이 허구적인 것들에 비해 사실적인 면들이 많이 부각되어 있다. 예를들면 주인공의 학교생활 도중의 이벤트(수업시간, 쉬는시간 등) 하교시간의 이벤트 등을 실제로 연애 하는듯한 느낌으로 즐길 수 있다. 게임 플레이 시간도 한달간으로 단기간이고 계절의 선택에 따라 이벤트가 변하는 등 여러번 즐겨도 좀처럼 질리지 않을 것이다.

천외마경 제4의 묵시록

9

SS
RPG
허드슨

누가 뭐래도 현재 가장 주목받고 있는 새턴 타이틀. 장대한 스토리와 뛰어난 애니메이션은 바로 대작임을 말해주는 듯하다. 섬세한 캐릭터들의 움직임과 미니 게임 등 본편의 이야기 이외에도 재미를 느낄 수 있는 부분이 많고 종래의 애니메이션과 가장 큰 차이는 도처에 등장하는 풀 비주얼 애니메이션이다. 바로 이 애니메이션이 전투 신에 있어서는 각 캐릭터의 특기나 마법을 표현해 주고 이벤트에 있어서는 감동이나 공포를 더욱 실감나게 해 준다.

게임기 게임의 PC 컨버전 VS PC 게임의 게임기 컨버전

게임기만 가지고있는 이인분!

비디오 게임이 IBM 게임으로 나온다고 해도 똑같은 건 아니잖아. 화면도 쥐꼬리만하고 패드도 없는 경우가 많아서 키보드 조작을 기본으로 하는 것이 과연 재미 있을까? 버철캅이 PC로 나왔다고는 하지만 총없는 버철캅도 캅이나? 또 비디오 게임 수준에 맞출려면 적어도 윈도95는 기본이고 컴퓨터 자체 사양도 엄청나잖아! 마치 보편적인 PC가 모두 비디오 게임의 수준과 비슷한 사양을 가지고 있다고 생각하면 곤란하지. 결국 FF7이 PC로 나온다고 하는 이야기와 PC를 가지고 있는 모든 사람이 FF7을 즐길 수 있다는 이야기와는 다른 거 아니겠어! 진정한 게이머라면 게임기를 가지고 있어야지 단지 PC만을 가지고 있으면 게이머라고 말한다는 것 자체가 우스운 것 아닐까?

손수달은 오직 PC뿐이다.

FF7의 PC이식은 비디오 게임 PC이식에 있어 획기적인 이슈가 아닐 수 없다.
이제 96년초에 예상했던 것처럼 비디오 게임들이 대거 PC로 이식되는 것의 시발점이라 볼 수 있다. 이렇게 되면 PC를 가진 유저라면 비디오 게임 소프트를 굳이 돈을 들여 살 필요가 없어졌다. 약간의 시간 여유만 가지고 기다린다면 일본어로 된 게임이 완전 한글화되어 이식되니 게임도 완전히 이해할 수 있어 편하게 게임을 진행할 수 있다.
또한 비디오 게임은 기본적으로 TV를 이용해서 하기 때문에 게임진행중에는 TV를 볼 수 없지만 PC는 모니터를 이용해 게임을 진행할 수 있다. 또한 PC용 RPG게임은 기본적으로 마우스와 키보드를 이용하기 때문에 이것이 그대로 PC형식으로 이식되면 더 편한 인터페이스를 유지할 것이라고 예상한다. PC용 FF7으로 말미암아 많은 수의 비디오 게임들이 PC용으로 컨버전 될 것으로 예상한다. 아직 많은 단점이 있긴 하겠지만 PC만 가진 유저들이 일본산 비디오 게임들을 한글로 게임을 즐길 수 있으리라 예상한다.

장소팔-PC와 각종 게임기들을 보유

게임기와 PC 각각의 명작 게임들이 서로 이식되는 것은 아주 바람직하다고 생각한다. 옛날 8비트 시절과는 달리 지금은 좋은 게임을 개발하려면 엄청난 개발비와 인력, 시간이 필요하다. 최신 기술이 가장 먼저 사용되는 분야가 바로 게임이기 때문에 그만한 기술을 사용해서 게임을 개발하게 되면 일반적인 판매량으로는 개발비 조차도 회수하기 힘들다. 이러한 이유 때문에 한가지 대작을 개발하면 각종 게임기, 그리고 PC 등의 다기종으로 발매해서 다음 작품을 개발하기 위한 충분한 준비로 삼는 것이다. 또한 유저의 입장에서 보면 대작 게임이 특정 기종에만 등장하지 않고 PC와 게임기 모두에 발매된다면 더욱 쉽게 대작을 접할 수 있으며 특정기종을 또 구입해야만 대작 게임을 즐길 수 있다는 부담감을 덜 수도 있다.

김또깡 "그래! 난 하나도 없다! 없어!"

파이널 판타지 시리즈는 비디오 게임계의 거대 소프트로서 확고한 위치를 차지한 데 이어 이번에는 PC게임으로 등장할 채비를 하고 있다. 게임기에 길들여졌고 현재 플레이 스테이션을 가지고 있는 유저라면 FF7을 당연히 PS로 즐겨야한다고 주장한다. 반면에 PC유저들은 굳이 게임기를 구입해 즐기기보다는 자신의 PC를 FF의 구동 사양에 맞춰 새로운 감각으로 즐기고 싶어한다. 순수하게 가격적인 면만을 비교한다면 게임기 보다는 PC의 업 그레이드가 저렴하겠지만 매니어적인 측면에서 본다면 PC에서는 게임기만의 간편한 조작성이나 감동 등을 기대하기가 힘들다. 현재 게임기(특히 PS)나 PC 중 아무것도 보유하고 있지 않은 사람들 중 약간 매니어성이 있는 사람들은 FF뿐 아니라 그 후의 대작들을 위해 PS를 구입할 것이고 FF를 좋아하지만 실용적인 사람이라면 PC쪽을 선택하게 될 것이다. 어쨌든 FF시리즈는 유저들을 'PS냐', 'PC냐'의 선택의 갈림길에 놓이게 할 만큼 대단한 소프트임에는 틀림없다.

X-아이 (열심히 돈모아서 게임기와 PC 중 하나만 장만하려고 고심중.)

우아~~ 게임기로 게임을 해야할지 PC로 게임을 해야할지 정말 머리아프군. 게임기로 게임을 즐기자니 게임기를 새로 구입해야 하고, PC로 게임을 즐기자니 무지막지한 업그레이드 비용을 감당해야 하고, 결국 내게 우선적으로 주어진 임무는 '돈을 벌자'로군. 으으으… 가난이 웬수다!!

신비의 세계 엘하자드(한글판)

8

SS
어드벤처
청그래픽스

대작 어드벤처가 드디어 한글로! 주인공 이름은 최현우. 뭔가 아직은 어색하기도 하지만 이렇게 대작 한글 게임들이 계속 나와준다면 주인공들의 이름이 한글로 나온다고 해도 전혀 어색하지 않을 것이다. 결국 대작 한글화 게임이 나오면 게이머들의 눈길을 끌게 되고 그 게임이 히트하면 한글화 게임이 더 많이 나오게 되는 것이다. 자! 그럼 엘하자드의 정복을 꿈꾸는 비겁한 강철민의 방해를 뿌리치고 신비의 세계 엘하자드를 구하러 머나먼 여행을 떠나자.

게게게 귀태랑-요괴창조주 출현하다!

7

GB
RPG
반다이

일본 텔레비전에서 만화로 방영되어 많은 인기를 얻었던 〔게게게 귀태랑〕이 GB용 RPG로 등장했다. 게임 내용은 주인공인 귀태랑을 조종해 4개의 시나리오를 클리어하는 것. 그밖에 50종류 이상이나 되는 요괴들의 리스트를 작성하는 것도 제2의 목적으로 존재하는데 재미있는 것은 그 요괴들은 기본적으로 전투에서 승리하면 친구로 삼을 수 있다는 점이다. 친구가 된 요괴들은 요괴 리스트에 자동적으로 등록된다.

NBA LIVE 97'

8

IBM PC
스포츠
EA

NBA LIVE 시리즈의 최신작으로 3D 폴리곤 에니메이션과 모션캡쳐 기법을 사용. 지금까지의 농구게임에서는 볼 수 없었던 리얼함을 느끼게 해준다. 96-97시즌을 기본으로 하였고 새롭게 등장한 신인 선수들의 데이터도 완벽하게 수록되어 있으며 ROCK STEADY 카메라 앵글이 새롭게 도입되어 더욱 실감나는 경기를 즐길 수 있다.

TOP GAME RANKING

탑 게임 랭킹이 그동안 획일적인 게임 순위 나열에서 탈피해 독자들의 요구를 조금 더 수렴해 유익한 게임 랭킹이 될 수 있도록 다양하게 바뀝니다.
우선 독자들이 가장 관심이 높은 일본 게임 시장의 인기 순위를 표기했고 각 기종별 순위와 최근 6개월간 하드웨어의 판매 동향까지 수록했습니다. 또 애독자 엽서를 통해 챔프 독자들의 희망과 동향 등을 정확하게 파악하여 보기 쉽게 도식화했습니다.

■ 통계기간:
1997년 1월 1일 ~ 2월 4일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 2월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본인기소프트 TOP 10

1. SFC드래곤 퀘스트Ⅲ — SFC / 에닉스 / RPG / 96년 12월 6일
2. 레이지 레이서 — PS / 남코 / 레이싱 / 96년 12월 3일
3. 와일드 암즈 — PS / RPG / 레이싱 / 96년 12월 20일
4. 마리오 카트64 — N64 / 닌텐도 / 레이싱 / 96년 12월 14일
5. 파이터즈 메가믹스 — SS / 세가 / 격투 액션 / 96년 12월 20일
6. 크래쉬 밴디쿠트 — PS/SCE/액션/96년 12월 6일
7. 슈퍼 동키콩3 — SFC/닌텐도/액션/96년 11월 23일
8. 에너미 제로 — SS/와프/어드벤처/96년 12월 13일
9. 전뇌전기 버철온 — SS/세가/액션 슈팅/96년 11월 29일
10. 김전일 소년의 사건부 — PS/강담사/어드벤처/96년 11월 29일

기대소프트 TOP 10

1. 철권3 — ARC / 격투 액션 / 남코
2. 사가 프론티어 — PS / RPG / 스퀘어
3. 바이오 하자드2 — PS / 호러 어드벤처 / 캡콤
4. 젤다의 전설64 — N64 / RPG / 닌텐도
5. 스트리트 파이터3 — ARC / 격투 액션 / 캡콤
6. 토발2 — PS/격투 액션/스퀘어
7. 드래곤 퀘스트Ⅶ — PS/RPG/에닉스
8. 파이널 판타지 택틱스 — PS/RPG/스퀘어
9. 테일즈 오브 데스티니 — PS/RPG/남코
10. 요시 아일랜드64 — N64/액션/닌텐도

국내 매장 순위

1. 와일드 암즈 — PS / RPG / SCE / 96년 12월 20일
2. 아크 더 래드2 — PS / RPG / SCE / 96년 11월 1일
3. 다이나마이트 형사 — SS / 액션 / 세가 / 96년 1월 24일
4. 버철 캅2 — SS / 건슈팅 / 세가 / 96년 11월 22일
5. 천외마경 제 4의 묵시록 — SS / RPG / 허드슨 / 96년 1월 14일
6. 레이 스톰 — PS/슈팅/타이토/97년 1월 10일
7. 레이지 레이서 — PS/레이싱/남코/96년 12월 3일
8. 파이터즈 메가믹스 — SS/격투 액션/세가/96년 12월 20일
9. 소울 에지 — PS/격투 액션/ 남코/96년 12월 20일
10. 반달 하츠 — PS/시뮬RPG/코나미/96년 10월 25일

플레이 스테이션 TOP 5

1. 파이널 판타지VII — RPG / 스퀘어 / 96년 1월 31일
2. 와일드 암즈 — RPG/SCE/96년 12월 20일
3. 아크 더 래드2 — RPG/SCE/96년 11월 1일
4. 신 슈퍼 로봇대전 — 시뮬 RPG/반프레스토/96년 12월 27일
5. 레이지 레이서 — 레이싱/남코/96년 12월 3일

새턴 TOP 5

1. 천외마경 제 4의 묵시록 — RPG / 허드슨 / 97년 1월 14일
2. 파이터즈 메가믹스 — 격투 액션/세가/96년 12월 20일
3. 킹 오브 파이터즈 '96 — 격투 액션/SNK/96년 12월 27일
4. 에너미 제로 — 어드벤처/와프/96년 12월 13일
5. 다이나마이트 형사 — 액션/세가/97년 1월 24일

닌텐도64 TOP 5

1. SFC 드래곤 퀘스트III — SFC / RPG / 에닉스
2. 마리오 카트64 — N64/레이싱/닌텐도
3. 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 — N64/스포츠/코나미
4. 슈퍼 동키콩3 — SFC/액션/닌텐도
5. 원더 프로젝트J2 — N64/커뮤니케이션 어드벤처/에닉스

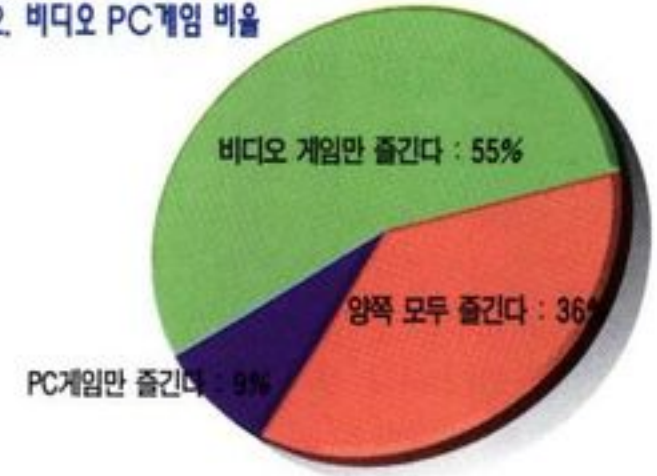
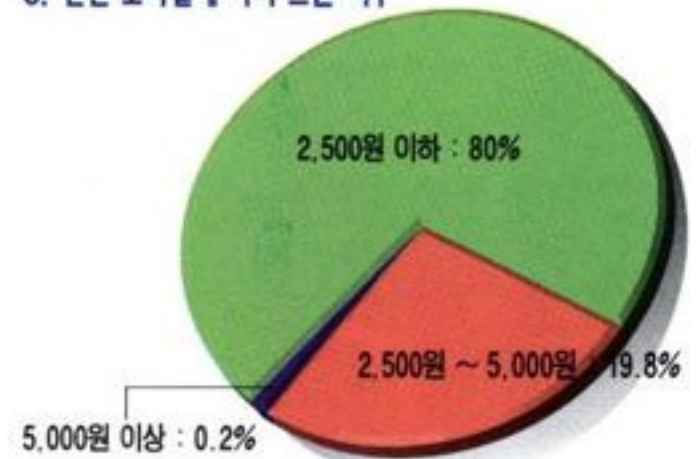
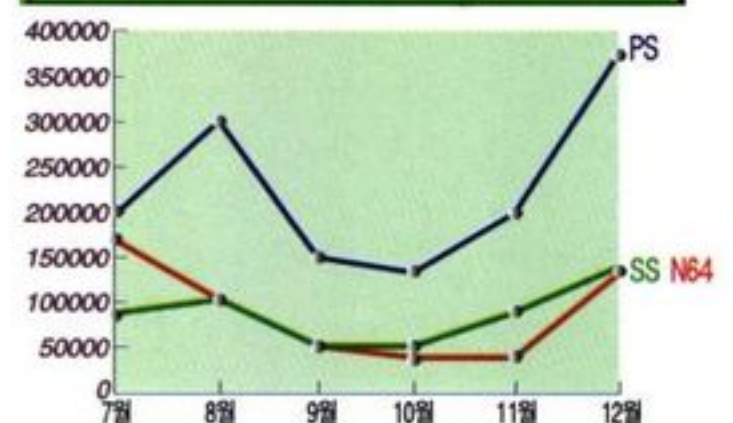
아케이드 TOP 5

1. 패왕전설 — 격투 액션 / SNK
2. 스트리트 파이터EX — 격투 액션/캡콤
3. 버철 파이터3 — 격투 액션/세가
4. X맨 대 스트리트 파이터 — 격투 액션/캡콤
5. 레드 어스 — 액션/캡콤

애독자텔레마시

게임챔프는 97년 1, 2월호 애독자 엽서를 통해서 챔프 독자들의 복제 소프트 활용 비율을 조사한 결과 27%의 게이머들만이 복제 소프트를 사용하고 있다는 통계가 나와 현재 성행하고 있는 쿠파CD 등을 사용하는 챔프 독자들은 많지 않은 것으로 밝혀졌다. 비디오 게임과 PC게임 유저의 비율은 비디오 게임 유저가 PC게임 유저를 큰 차이로 앞서고 있었으며 양쪽 모두 즐기는 독자들도 36%나 있어 양 기종을 병행하는 유저가 늘어나고 있음을 알 수 있었다.
한편 오락실에 가서 한번에 쓰는 액수는 2,000원대가 가장 많았고 그 이상을 쓰는 유저(20%)들도 있는 것으로 보아 챔프 독자들이 용돈의 상당 부분을 게임하는 데에 사용하는 것으로 밝혀졌다.

1. 정품, 복제 게임 소프트 사용 여부

2. 비디오 PC게임 비율

3. 한번 오락실에 가서 쓰는 액수

일본 96년 하반기 하드웨어 판매 추이

SNK 64

SNK 64비트 첫 타이틀

3D사무라이 스피리츠

-전화 인터뷰 성공-

SNK와 어렵게 전화 인터뷰를 한 결과, 드디어 64비트 신보드를 개발했다는 정보를 입수했다. 선전부장 카가 씨의 말에 의하면 최초의 게임은 「3D사무라이 스피리츠」와 레이싱 게임이 될 것이며 지금 개발 단계에 있다고 한다. 특히 3D사무라이 스피리츠는 카메라 워크로 액션에 따라 배경의 시각이 변하며 배경 또한 3D입체로 제작되어 기존의 3D사무라이 시리즈와는 그 맛을 달리한다고 한다. 이제 사무라이 시리즈를 멀리했던 3D 매니어들도 SNK게임을 찾을 듯하다.

64비트 보드의 완성과 새로운 가능성

한동안 국내에 수많은 격투게임 히트작을 출시하면서 세가, 캡콤, 남코와 나란히 강자로 군림하고 있는 SNK. 대표작이라 한다면 누구나 「킹 오브 파이터즈 시리즈」와 「사무라이 스피리츠 시리즈」를 들 수 있을 것이다. 격투게임을 제작하는데 있어서 시스템적인 면이나 독창성, 아이디어만을 말하자면 어느 메이커에도 뒤지지 않는 SNK. 이런 SNK가 세가와 남코, 캡콤 등의 메이커들이 보드 업 그레이드를 거듭하며 그래픽과 사운드 등을 파워업시키고 있을 때도 자신들은 변함없이 초기 보드인 네오지오(MVS)로 게임을 개발해 왔다. 그러나 그 보드에 대해서 개발자들 스스로가 한계를 느낀 것일까? 아니면 타 메이커를 따라잡기 위해 나선 것일까? SNK가 64비트급 보드의 개발을 비밀리에 해온 것이다.

개발용의 보드가 64비트로 업 그레이드된다는 것은 당연한 말이지만 그래픽 기능이 월등해진다는 것을 의미한다. 이제까지 폴리곤 기능에 대해서 다른 보드보다 상당히 뒤졌던 SNK가 이 보드를 이용해 폴리곤 게임을 만들어 낸다면!?

64비트급 보드의 대표적인 아케이드 보드는 모델3. SNK의 64비트 보드는 모델3의 VF3를 능가할 수 있을까?

「킹 오브 파이터즈 '97」은 64비트 보드로 만나게 되지 않을까?

3D그래픽과 모션 캡처 중심

먼저 64비트급 보드를 완성하게 되면서 SNK가 앞으로 중점적으로 신경쓰게 될 부분은 그래픽이라고

한다. 64비트급 보드가 가지는 최고의 특징이라면 폴리곤 기능에 따른 다종류의 쉐이딩과 매핑 기법. SNK 그래픽 디자이너들은 이런 점에 이전부터 가슴이 설레이지 않았을까? 현 단계로는 개발 중인 작품의 화면은 아직 공개된 것이 없지만 현재까지 완성된 그래픽의 수준은 상당히 뛰어나다고 현지 게임 관계자들은 말한다.

정식 발표가 될 지는 모르겠지만 현재 64비트 보드용으로 개발하고 있는 게임은 두종류. 하나는 레이싱 게임이며 또 하나는 독자 여러분도 잘 알고 있는 사무라이 스피리츠의 최신작이라고 한다. 레이싱 게임은 64비트 보드의 기능을 시험하는 차원에서 개발을 진행했던 것이라고 하며 「사무라이 스피리츠」최신작(아직 정식 타이틀명은 결정되지 않은 듯하다)은 64비트 보드의 기능을 현단계에서 사용할 수 있는 한도까지 최대한 끌어내 제작되는 것으로 그래픽적으로는 더 말할 나위 없으며 캐릭터의 자연스럽고 안정된 동작을 연출하기 위해 모션 캡처 기능을 사용한다고 한다. 현재 약 40%정도 완성된 상태이며 전작에 등장했던 캐릭터들+2인 정도의 신 캐릭터가 등장한다. 완벽한 3D로 구성될 사무라이 스피리츠의 최신작. 과연 어떤 모습일까?

이러한 한조의 일러스트만으로 64비트 보드용 캐릭터를 만들면…

◀와이어 프레임 작성 후…

단계를 걸쳐 3D 캐릭터로 다시 태어나게 된다

풀 3D로 구현되기 때문에 베를 시작 전이나 시작 후, 특수기의 입력시에 이런 식의 깊이감 있는 화면 구성도 가능하지 않을까? - SNK의 설명을 듣고 챔프가 자체 제작한 3D사무라이 게임 화면

사무라이 최신작은 어떤 모습을…

현재까지 등장이 결정된 캐릭터는 6명. 주인공인 패왕자(하오마루)는 당연히 등장하며 핫토리 한조, 다치바나 우쿄, 나코루루, 리므루루, 키바가미 겐주로 등이 결정되어 있다. 이외에도 어스퀘이크만큼의 상당한 거구를 자랑하는 캐릭터가 등장한다는 말이 있었는데 그 형태에 대한 설명을 추측하건데 라인하르트 지거와 흡사한 캐릭터라고 생각된다. 아아~ 월등한 그래픽을 사용한 아름다운 여성 캐릭터가 많이 등장했으면 좋겠는데…

어쨌든 SNK의 64비트 보드 완성에 의해서 앞으로 나올 SNK 대표작 들의 후속작들이 상당히 기대가 된다.

"64비트 신 보드 3월 SNK 이벤트에서 공개한다"

- SNK 기획개발본부 기획선전부 부장 카가류베 -

"64비트기에 대해서는 아직 발표 단계가 아니기 때문에 상세한 사항은 말할 수 없지만 3월에 SNK 라이브 투어에서 그 모습을 공개할 것입니다. 97년 SNK의 계획은 우선 3월 28일에 「진설 사무라이 스피리츠 무사도열전」이 발매되고 격투 시리즈물의 최고봉인 「킹 오브 파이터즈 '97」도 여름을 전후해 발매될 것입니다." SNK 기획 선전부의 카가류베 부장은 64비트기에 대해서는 언급을 피한 채 97년의 대작 발매 동향에 대해 말했다.

SNK는 그동안 네오지오CD 라이브 투어라는 명칭으로 일본 대도시를 순회하며 행해왔던 이벤트를 올해에는 「SNK 라이브 투어」로 변경해 개최할 예정이다. 이 이벤트에서는 기대 타이틀의 개발 버전과 타기종 이식 대작들이 대거 발표되는데 올해 이벤트는 64비트기 공개로 더욱 관심이 더욱 고조될 것이다.

SNK는 지난해 PS와 SS에의 빅 타이틀 이식으로 화제를 모으기도 했는데 이에 대해 카가 씨는 "3월에 SS, PS 동시에 「메탈 슬러그」, PS용 「킹오파 '96」, 「사무라이 스피리츠 검객지남 팩」이 있고 「사무라이 스피리츠 패왕전설」과 「리얼바우트 아랑전설 스페셜」 등의 시리즈 최신작 이식도 검토 중입니다." SNK는 최근 게임 타이틀 이외에도 네오 프린터, 네오 미니, 울트라 전류 이라이라봉 등의 체감 또는 체련형 게임에도 전력을 하고 있다. 카가 부장 자신도 네오 미니(크레인 캐처)에 빠져 있지만 상품을 잡기가 여간 어려운 게 아니라고 하면서 "SNK는 캐릭터의 지명도가 월등하기 때문에 앞으로 이런 종류의 시리즈 기획에도 고심 중"이라고 말한다.

끝으로 카가 씨는 "올해 SNK는 64비트 신보드 완성을 계기로 아케이드 격투 게임계를 다시 석권할 야심찬 계획을 가지고 있으며 게임 타이틀 이외의 장르에도 총력을 기울일 것"이라고 말하며 97년에도 SNK에 성원을 아끼지 말라고 당부했다.

분기가 이루어지는 10연 콤보로 무장!

철권3

장르 : 격투 액션
제작사 : 남코
발매일 : 97년 2월 말 예정

지난 1월 9일 동경의 유통센터에서 프라이비트 쇼에서 공개된 자료를 토대로 전작과의 변경점, 각 캐릭터마다의 특징을 살펴보겠다.

전작과의 변경점

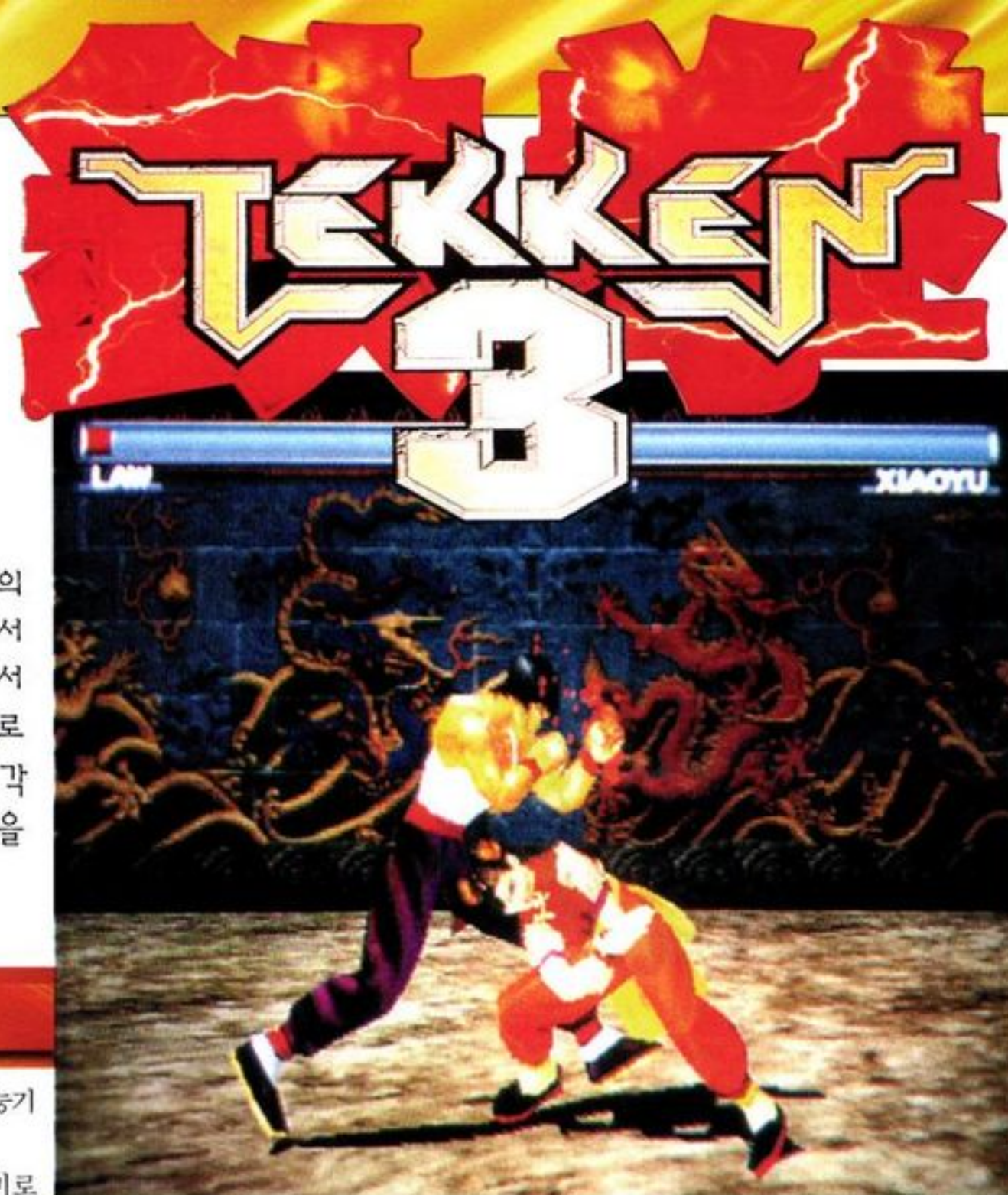
우선 투기장, 결국 필드는 전작과 같이 무한 스테이지이다. 또 백 대쉬는 변함없이 상당히 짧은 거리로 빠르게 이동한다. 풍신권 백 대쉬는 이번에도 유효하다. 거꾸로 전방 대쉬는 당하거나 접근 상태에서 입력하면 상대의 기술을 해체하는 기술이 모든 캐릭터에게 주어졌다. 전방 대쉬로 대전 전략에 큰 영향을 줄 듯하다. 달리기 기술도 전작과 변함없이 존재한다. 슬라이딩과 태클은 이번에도 무적 가드 불능기이다.

게임 중에 가장 흥미로운 부분인 공중 콤보는 대부분 전작의 것들을 사용할 수 있다. 그러나 콤보가 입력되지 않거나 입력되도 그다지 위력이 없는 콤보도 있다. 이것은 예상이지만 전작에서 공중 콤보가 어느 캐릭터에서도 체력 게이지의 1/2을 빼앗아서 문제가 많았기 때문에 이번에는 1/3정도로 축소되지 않았을까?

▲접근전에서의 대쉬 입력으로 이런 해체기가

▲하단 펀치를 서서 가드하고 있다. 오토 가드는 이번작에도 표준

공중 콤보는 의외로 위력이 없어졌다고 느낄 수도 있지만 지상에서의 클린 히트나 카운터 등은 철권 시리즈에서는 반드시 있어야만 하는 중요한 것들이다.

그 외에 자세한 것까지는 아직 알 수 없지만 10연 콤보는 분기가 있는 듯하며 가드 불능기의 모션이 화려하고 크다는 것은 전작과 마찬가지이다. 마지막으로 이것은 테스트 버전이기 때문인지 확실치 않지만 하단 펀치가 하단기가 아니고 그렇다고 중단기도 아닌듯한데… 어째든 이것은 「철권3」의 미스테리이다.

축이동

최근 폴리곤 격투 게임의 기본이 되고 있는 「회피」가 철권3에도 등장했다. 솔직히 다른 것은 그다지 새로운 것도 없지만 이 게임에 있어서 이 시스템은 대전을 뒤엎을 정도의 위력을 가지고 있다. 왜냐하면 철권 시리즈에서 대부분의 주요한 기술은 가드당해도 거의 반격을 당하지 않기 때문이다. 따라서 지금까지 사용되어 왔던 기술이 의외로 사용할 수 없게 될 지도 모른다. 또 화면 안쪽과 바깥 쪽의 2종류가 있기 때문에 어느 기술을 좌우 어느쪽 손이나 발을 내는 것인가를 확인해 둘 필요가 있다.

화면 안쪽 이동 - 레버를 위로

화면 바깥쪽 이동 - 레버를 아래로

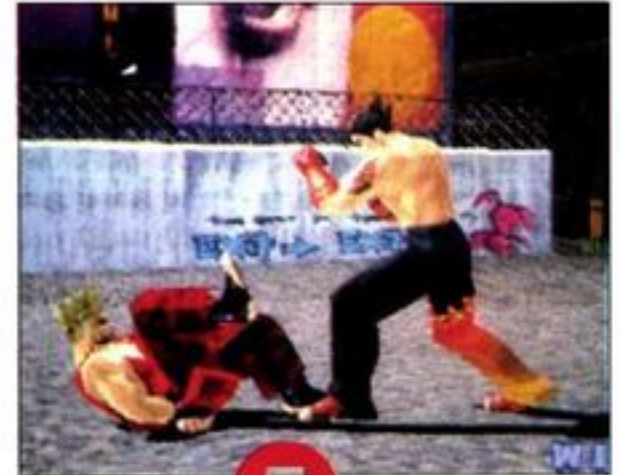
수신

착지와 동시에 타이밍에 맞게 버튼을 누른다!

폴리곤 격투 게임에서는 사상 최초로 다운 기술을 당해도 지면에 잠시 눕는 것이 아니고 약간 옆으로 돌아서 일어난다. 이 시스템에 의해서 다운 공격이 안정적으로 들어가는 상황은 없어질 것이라고 생각해도 좋다. 그렇다고 해서 항상 '수신'을 하고 있으면 좋다는 것은 아니다. 어떻게 보면 위험이 동반된 것일 수도 있지만 아직은 확실치 않다. 다운 공격은 피해도 타격기로 계속 공격당하면 무조건 당하게 된다. 수신을 하고 하지 않고에 관계없이 쇼 버전에서는 일어날 때의 무적 시간이 상당히 단축되었고 RP의 킥을 이용한 그 장소에서 일어나는 것 이외에는 움직인 순간에 반복된 타격기에 맞는 것이 현재 상황이었다. 이대로 가는 것일까, 그렇지 않으면 변화되는 것일까? 이것은 개발자의 손에 달려있지만 적어도 일어나면서 발차기가 완전 무적이 되는 것은 아닐 것이다.

견제 일어나기 리킥

상대를 바라보고 다운 중에 ↓RK!

상대를 바라본 상태의 다운에서 착지되었을 때에 낼 수 있는 일어나면서 발차기 기술. 단 '수신'은 버튼을 어느것이라도 레버 입력에 좌우되지 않고 누르면 되지만 견제 일어나기 킥은 같은 타이밍에서 ↓ RK이다. 발차기 자체가 매우 작기 때문에 위력도 적고 상대를 다운시킬 수도 없다. 옆으로 구르지도 않기 때문에 수신보다도 반복된 기술에 약할 것 같은 인상을 준다. 이 특수한 발차기, 수신이 붙는 것 이외에도 이번 「3」의 일어나기에는 변경된 점이 몇가지 있다. 일반적으로 철권2에서도 볼 수 있었던 일어나면서 차기가 일어나는 방법에 따라서 다운되는 것과 다운되지 않는 것이 있는 듯하다. 물론 전작에서는 모든 기상 차기가 다운을 당한 후였지만 그것은 기상 공격에 대한 구제 조치였다고 생각되지만…

카자마 진

미시마류공수도와 카자마 호신술을 겸비한 녀석이 왔다. 그의 최대 특징은 미시마 집안의 피를 이어받았으면서도 또 다른 다양한 전술이 추가되었다고 말할 수 있다. 사용해 본 느낌은 전작과 변함없다. 그 외에도 카자마를 계승한 것이라고 보이는 기술로서는 귀살, 자운이단축과 같은 기술이 있다. 귀살은 변함없이 띄우는 기술같은 것이지만 자운이단축은 전작에서는 하단 스타트였지만 이번에는 중단 스타트인 듯하다. 미시마류에도 강력한 하단이 있다고 생각하면 오해일 것이다. 미시마류로서 이어받을 수 있는 기술로서는 풍신권, 뇌신권이다. 풍신권은 귀살과 마찬가지로 띄우는 기술이기 때문에 2가지 기술의 미묘한 차이가 흥미롭다. 전작의 하단의 중추였던 나락떨어뜨리기계의 기술도 건재. 그렇지만 하단-하단이 아니고 하단-중단으로 변화된 듯하다. 또 더블 어퍼도 2발째가 내려치는 계열의 타격기가 되고 있는 2단 타격기. 붕권과 같은 돌진기도 증가되었지만 어째서 선조들과 같은 데미지를 줄 수 없는 것일까. 콤비네이션 기술로 좌우 원투를 낸 후에 발뒤꿈치 떨어뜨리기가 좌우로 2번 나오는 기술이 있지만 어쨌든 첫발째를 가드당하면 상대는 혼미한 상태가 되어 버린다. 전작에서 카즈야의 가드 불능기인 귀살멸렬도 내는 것이 가능하다.

진의 반격기가 폴에게 히트된다. 미시마류 전법에 결정적인 차이가…

이것이 붕권과 같은 신 기술

나왔구나! 집안 대대로 내려오는 가보, 풍신권!

화랑

신캐릭터 화랑. 전작의 중보스 백두산과 비슷한 캐릭터로 기본 토대가 같은 발기술 위주의 캐릭터이다. 이 캐릭터는 실제로 발의 위치에 따라 동일한 커맨드를 입력해도 전혀 색다른 기술이 나온다. 발의 위치, 기본 스타일은 왼쪽 발이 앞쪽에 놓이게 되고 몸은 화면쪽으로 향하고 있다. 그렇지만 커맨드 입력으로 일부러 오른쪽 발을 앞으로 놓는 것도 가능하다. 결국 발의 위치를 자유롭게 바꿀 수 있다는 것이다. 이런 트릭으로 상대를 매우 혼란스럽게 할 수도 있다.

화랑은 발기술이 많기도 하지만 그만큼 리치도 길다. 현재까지의 단계로 보면 전작인 철권2에서 니나의 올려차기와 같은 기술도 보여주는 등 상당히 감춰진 비밀이 많은 캐릭터이다.

가볍게 점프에서 공격해 오는 상대에게 킥 공격

그리고 연속기로 이어진다

강력한 일격이 요시미츠의 뒷통수에 작렬

화랑의 옆차기가 상대를 띄워 날려 버린다

린 샤오유

철권3의 4명의 신 캐릭터 중 한사람으로 중국 권법을 사용하는 「린 샤오유」. 고대로부터 전승되어 온 그 유파, 문파에는 여러 종류가 존재한다. 무수히 존재하는 문파에는 중국권법의 일반적인 지역별, 북파, 남파의 권술로 구분하는 방법과 기술적인 외가, 내가권이라는 분류 등이 있다.
움직임에 있어서 샤오유는 전작에 등장했던 캐릭터들과 상당히 다르고 기술의 조합 방식 등은 같은 중국권법을 쓰는 레이 우롱과 비슷하다고 볼 수 있다. 구체적인 흐름으로서는 등을 보이는 동작이나 「기수오」와 같은 형태가 있고 그것에 따라 변칙적인 다양한 기술을 조합하고 있다. 게다가 샤오유의 경우 이런 형태가 상당히 인상적이다. 단지 작은 신체를 커버하기 위한 특정 중단 공격만을 회피할 수 있는 등 아직 미지수인 부분이 많다. 또 특수한 것은 기술의 형태 뿐 아니고 커맨드 형태 자체도 마찬가지로 전작의 준이나 레이 등과 같은 특수한 입력방법을 요하는 것이 많을 듯하다.

폴의 붕격을 피해서 기술을 걸고 있는 샤오유

상대에게 등을 향한 모션에서 나오는 뒷발차기 공격

샤오유의 별 기술은 보기만해도 화려하다

폴 피닉스

카즈야(또는 쿠마)의 라이벌적인 존재로 철권 시리즈의 준 주역이라고 할 수 있는 캐릭터가 바로 폴 피닉스이다. 폴에게 무언가 변한 것이 있다면 그것은 외모일 것이다. 얼굴에 멋지게 난 수염, 위엄있는 표정, 이것은 오랜 세월이 흘렀기 때문에 가능한 것이다. 나이가 들었다고는 전혀 생각할 수 없을 정도 날카로운 공격을 보여주고 있는 폴.
폴의 사용법은 전작과 상당히 비슷하다. 강력한 하단 연계기, 낙엽, 그리고 폴의 대명사라고 할 수 있는 붕권 등이 주가 된 그의 기술은 아직도 건재하다. 이번 쇼에서 공개된 폴의 기술 중에는 팔꿈치로 아래쪽으로부터 상대를 쳐 올리는 중단기로 상대를 띄워 올리는 기술이 있었다. 이 기술에서 흥미로운 것은 카운터 히트 시 높이 띄우는 것이 아니고 카즈야의 「마신권」과 같이 상대는 그 자리에서 쓰러지기 때문에 추격이 가능하다. 또 강력한 무기가 늘어난 듯하다.

쌍비천각, 변함없이 강력한 기술이다

신기술 중 하나, 팔꿈치로 찔러 올리는 카운터

하단을 어떻게든 해체하는 모션

포레스트 로우

전작의 마샬 로우의 아들인 포레스트 로우는 아버지와 외모가 거의 똑같다. 물론 아버지의 기술도 거의 계승하고 있다. 철권2에서 마샬 로우를 애용했던 유저는 틀림없이 이번에도 사용할 수 있을 것이다. 포레스트 로우는 아버지의 빈자리를 확실하게 메꾸고 있는 듯하다.
현재로서는 기본 전략도 상대를 띄워 올리는 계승기 「섬머 솔트계」 등이 유효하고 그것으로부터의 공중 콤보로 더블 섬머 등 철권2에서 상당히 진화한 듯하다. 여러 캐릭터 중에서도 펀치와 킥이 가장 안정적이다. 또 던지기 기술에 대해서는 전작에서도 화려하고 멋진 기술이 존재했었지만 이번에는 거기에 추가되어 보다 매력적인 새로운 던지기가 추가되어 있다.

에디 골드

에디의 경우 쇼에서도 움직임을 거의 볼 수가 없었고 느낄 수도 없었다. 한편 개발진에 말에 의하면 「사기꾼같은 약간 반항적인 이미지」이기 때문에 터프한 캐릭터를 좋아하는 사람에게 적당할 것이다. 에디의 CG를 보면 그가 「중량급, 타격계」에 가까운 캐릭터인 것을 예측할 수 있다. 지금까지의 경향을 분석해 보면 이런 타입의 캐릭터들은 사용할 수 있는 연속기가 추가되어 가드 불능기를 제외한 일격필살기를 가진 캐릭터가 많았다.

물 흐르는 듯이 반복되는 섬머 솔트도 건재

재빠르고 크게 앞쪽으로 전진해 가격하는 리권

펀치 공격으로 상대를 몰아부친 후

킥 공격도 있다. 상하를 적당히 배분해 공격하는 것이 중요

킹

초대「야수 신부」킹의 혈통을 이어받고 아머킹의 의지를 계승한 이번「3」에 등장하는 킹은 새로운 킹이다. 예전의 킹과는 달리 체격이나 격투 스타일 자체가 전혀 새로운 모션으로 바뀌었기 때문에 보기만 해도 거의 새로운 캐릭터의 느낌이 난다. 그 부드러운 스텝(대기 모션)으로부터 반복되고 끊어지는 호쾌한 기술은 상당히 인상적이다. 엘보 스매쉬나 제일 킥 등의 킹만의 기본적인 타격 부분에 큰 변경점이 있는 느낌이 아니고 전작에서 킹을 사용한 사람이라면 문제없이 충분하게 움직일 수 있다. 이것에 추가해 3에서는 2에서 던지기가 강화된 것에 대해서 타격계가 대폭 추가되었다. 또 시리즈를 통해서 중단공격이 약했던 부분 등도 하단 던지기(웅크리고 있는 상대를 던지기)에 의해서 상당히 강화되어 있다. 자이언트 스윙을 비롯한 킹의 대명사인 던지기 기술도 대부분 건재하다. 3에서는 보다 다채로운 던지기 기술과 관절기가 보여질 듯하다.

레그 캘리어트 작렬

웅크린 상대를 확실하게 잡는 하단 던지기

킹의 대명사인 자이언트 스윙도 있다

니나 윌리암즈

이번작의 니나도 전작의 철권2와 마찬가지로 재빠른 펀치 공격과 다채로운 킥 공격이 주체가 될 듯하다. 거기에 추가해 연계기의 다양함은 변함없기 때문에 수많은 상대를 압도해 왔다. 게다가 상대를 다운시킬 수 있는 하단 공격도 추가될 예정이기 때문에 이들 신기술을 능숙하게 사용하면 좋은 전략이 가능하다. 그 외에 니나의 주특기라고도 말할 수 있는 관절기도 건재하다.

낮은 자세에서 하단을 노리는 공격

킥우는 기술이 연속으로 연결된다

왠지 승리 포즈와 같은 어퍼 기술. 공중 콤보

요시미츠

우주닌자라는 수식어를 가지고 있는 요시미츠. 시리즈 1탄에서부터 확실한 주 캐릭터였지만 철권3에서도 그의 센스는 건재하다. 이번에 등장하는 요시미츠는 사이보그적인 분위기가 풍긴다. 이미 인간의 영역을 초월한 느낌을 주는 요시미츠의 집착력은 대단하다.
외형에 대폭적인 변모를 보인 철권3의 요시미츠는 전작의 요시미츠를 사용해 본 유저라면 고유기의 대부분이 계승되었기 때문에 가볍게 플레이할 수 있을 것이다. 예를들면 공중 콤보의 기점이 된 스텝 어퍼나 하단기인 인법만 등 대전의 열쇠가 되는 기본기 사용은 물론 천각이나 불우 등의 기묘한 기술 등도 건재하다.

철권2에서의 주무기였던 오른손 어퍼

얼핏 보기에는 주먹으로 밀치는 듯하지만 실제로는 타격기

니나에게 도대체 어떤 짓을 한 것일까

레이 우롱

철권3에서 45세가 된 설정이지만 전혀 늙었다는 것을 느낄 수 없는 움직임을 보여주는 우롱. 기술에 대해서도 거의 전작과 마찬가지의 감각으로 사용할 수 있다. 철권3에서 변경점이라는 것은 현 단계로는 말할 수 없지만 전반적으로 취권과 같은 움직임이 인상적이다. 전작에서는 '눕는다'는 행동이 왠지 취권같아 보였지만 이번작의 취권 동작 등이 추가되어 취권이라는 이미지가 더욱 강해졌다. 그 신기술의 움직임은 취권만의 독특한 동작인 비틀비틀하면서 펀치와 킥을 내는 동작이다.
실전에서 어느정도 사용할 수 있을지는 연구해야 하겠지만 상당히 재미있는 기술이다. 그 외에 눈에 띄는 동작은 '준비 태세'와 같은 기술이다. 이것은 기술이라기 보다는 직접 타격 등으로 데미지를 준다는 것이 아니고「준비」하는 동작인 것이다. 이「준비 태세」에는 2종류가 있고 그것으로부터 다양한 타격을 반복해서 만들어 낼 수 있다. '눕는다'와 '등을 보인다' 이외에도 레이만의 트릭 동작이 매력적이다.

취한 듯한 동작이 바로 이것

박치기 히트

이 준비 자세는! 이것으로부터 어떤 기술이 나올지는 수수께끼이다

SS 버철온의 아류작인가! 정면대결인가!

아머드 코어

마치 버철온 2를 연상시키는 PS 게임이 공개되었다. 물론 버철온 2는 아니지만 PS 아날로그 스틱에 대응되며 로보트의 설정도 자유자재다. 더구나 그 패턴의 수는 100억가지를 넘는다고 한다.

장르 : 3D 격투
제작사 : 프롬 소프트웨어
현지 발매일 : 97년 여름 예정
현지 가격 : 5,800엔

ARMORED CORE

프롬의 최신작!

「킹스필드」시리즈로 잘알려진 프롬 소프트웨어의 최신작이 공개되었다. 이번에 공개된 「ARMORED CORE(아머드 코어)」는 자신의 로보트를 여러가지의 패치와 장비, 칼라링 등으로 조합하여 만들 수 있으며 조합의 결과로 만들어지는 로보토의 수는 100억가지 패턴이 넘는다고 한다. 그러므로 아무리 많은 플레이를 했다고 하더라도 모든 로보트를 다 플레이하기에는 거의 불가능할 것으로 보여진다. 기본적으로는 의뢰받은 미션을 클리어하며 스토리를 진전시켜 나가는 전투 메카시뮬레이션 게임이라고 할 수 있다.

100억개 이상의 로보트!

100억개 이상의 메카 패턴을 고안하기에 이른 경위는 프롬 소프트웨어의 담당자들이 처음에 패트레이버와 버철온의 테무진같은 로보트를 만들어 이것을 대전시키며 즐기는 동안에 패트레이버보다는 보톰즈와 같은 로보트가 좋다는 스탭들이 차라리 이것을 뭐든지 좋아하는 타입으로 만들 수 있도록 하자는 의견이 수렴되어 제작된 것이라고 밝히고 있다. 건담, 보톰즈, 마크로스 등 각각 자기가 좋아하는 타입의 로보트들이 있고 예를들면 건담이 최고다라는 설정을 굳이 할 필요가 없다는 의미에서 이런 의견이 받아 들여졌다고 한다. 물론 어떻게 설정을 하든지 모두 비슷한 레벨의 기체로 만들어지기 때문에 결국 플레이어의 역량에 따라 승부가 갈리게 될 것이다.

리얼한 전투 실현!

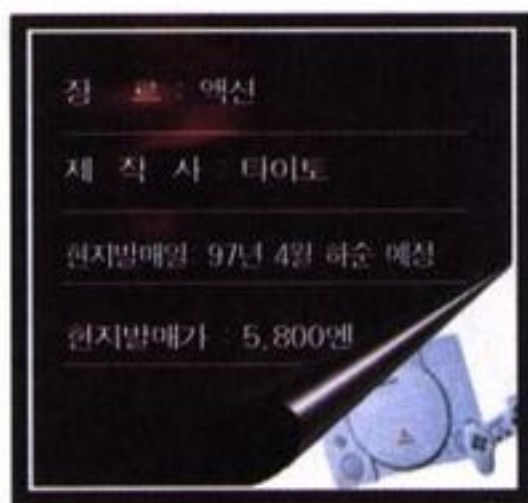
작년 11월에 있었던 PS-EXPO에서 아머드 코어의 일부가 공개되었고 실제로 플레이할 수도 있었다. 본편은 아직 개발 중이기 때문에 공개되지 않았지만 EXPO 버전으로도 통신 케이블을 사용하여 대전이 가능한 상태였다. 통신대전의 전투에서는 서로 맞부딪혀 싸우기보다는 사물의 그림자 등에 숨어 있다가 일격을 가한다거나 뒤로 숨어들어 적의 기체를 파괴하는 등의 의외의 공격을 노리는 냉혹한 전투의 긴장감을 느낄 수 있다.

시점에 관해서는 현재까지의 버전으로 봐서 백 쿼터뷰 시점과 현장감 넘치는 콕핏 화면의 시점변화가 가능한 것으로 보여진다. 또한 현재 화제가 되고 있는 PS 전용 아날로그 스틱과도 호환되게 제작될 것이라고하여 SS의 「버철온」과 정면대결을 하는 듯한 느낌을 주었다. 자유자재의 메카 세팅, 박력 넘치는 3D 전투. 그 두가지를 모두 만족시킬 수 있는 아머드 코아. 벌써부터 흥분되기 시작한다.

쇼킹한 전사들의 격투!

파이터즈 임팩트

아케이드에서 인기를 모았던 폴리곤 격투 게임 [파이터즈 임팩트]이 플레이스테이션에 등장한다. 격투장도 3종류의 스테이지로 나누어져 있고 기술 등에서도 많은 진보가 있을 것으로 기대된다.

장 르 : 액션
제 작 사 : 타이토
현지발매일 : 97년 4월 하순 예정
현지발매가 : 5,800엔

자신만의 연출을 만든다!

유파를 선택하자

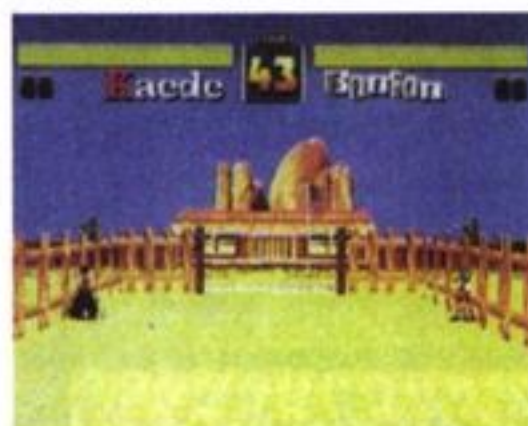
격투 스테이지는 3종류!

격투 무대가 되는 스테이지는 전부 3종류. 각각 조건이 다르기 때문에 각자에게 맞는 전법을 생각해야 한다.

TOP OF STAGE(링 아웃을 조심해라!)

무대 위에서 싸우는 스테이지. 무대의 끝으로 떨어지면 체력에 관계없이 그냥 지고 만다. 상대에게 밀리지 않도록 주의할 것!

ROOM BOX(울타리가 처 있는 스테이지)

사방이 단단한 벽으로 둘러져 있는 스테이지로서 벽에 부딪힐 수 있다. 그렇지만 벽에 부딪혀도 데미지는 없는 것 같다.

FREE FIFLD(탁 트인 공간에서!)

아무런 장애도 없는 넓은 스테이지로 플레이어의 이동에 의해 근경이 회전한다.

시프트 버튼과 슬라이드 콤보를 사용하자!

이 게임에서는 십자 버튼과 펀치 버튼, 킥 버튼, 시프트 버튼으로 캐릭터를 조작한다. 그 중에서 한 가지인 '시프트 버튼'과 계속해서 기술을 연계할 수 있는 시스템 '슬라이드콤보'를 소개하겠다.

시프트 버튼

다른 버튼과 십자 버튼을 합치면 특수한 공격과 이동을 할 수 있다. 상대의 공격을 바꾸기 위해서 백스텝과 축 이동으로 적의 등을 잡는 방법 등 매우 많다. 전체 캐릭터가 공통으로 갖고 있는 던지기 기술도 이 시프트 버튼과 펀치 버튼을 동시에 누르면 발생한다.

적의 등을 잡아라!

상대가 공격하면 동시에 이동상대의 체력을 무너뜨리고 등뒤로 돈다!

슬라이드 콤보

이 게임에서 등장하는 캐릭터는 연속기라고 하는 것을 모두 갖고 있지 않다. 그러나 단발 기술 커맨드를 계속 입력해 자신만의 연속기를 만들어 낼 수 있다. 이 슬라이드콤보를 쓰면 한꺼번에 큰 데미지를 줄 수 있다. 그러나 몇개의 룰을 지키지 않으면 역으로 펀치에 빠져 버리게 되는 일도 있다.

히트에 신경써라!

이둠속으로 사라져라!

페이드 투 블랙

「플래쉬백」의 후속작에 해당하는 내용과 시스템으로 적과 싸우고 수수께끼를 풀고, 트랩을 회피하면서 게임을 진행시키는, 조금은 정신 없으면서도 재미있는 게임이 등장했다. 과연 주인공을 감옥으로부터 탈출시킬 수 있을까?

장르: 어드벤처

제작사: 일렉트로닉 아츠 빅터

현지 발매일: 97년 5월 예정

현지 가격: 5,800엔

'인포스카나'를 입수하면 동료에게 메시지를 들을 수 있다

총을 들고 적과 교전

3D타입의 액션어드벤처

주인공의 다채로운 액션과 부드러운 움직임으로 화제가 되었던 「플래쉬백」의 속편에 해당하는 액션어드벤처가 이 「페이드 투 블랙」이다. 시스템적인 것과 3D로의 전환 등 전작과는 다른 변화도 보이지만 이야기와 세계관, 주인공 등은 전작에 근거한다. 또한 이 게임은 폴리곤으로 표현된 주인공을 리얼타임으로 조작해서 진행시켜 나가고 각 스테이지에는 수수께끼와 함정, 적이 대량으로 존재하기 때문에 테크닉과 두뇌 사용이 매우 중요하다.

이상한 장소는 철저하게 조사해 보자. 그러나 함정에 빠지면 게임 오버 되어 버린다

스토리

지구의 침략을 도모하고 있던 모프성인의 본거지를 파괴한 주인공, 컨래드 B 하트는 고향인 지구로 향하기 위해 우주를 항해한다. 그러나 간발의 차이로 탈출한 모프성인의 거대우주모항에 붙잡히고 만다. 컨래드는 모프성인이 달 한쪽 편에 건설한 수용소 "뉴 알카트래즈"에 갇혀버리지만 독방에 감금된 채, 포기상태에 빠진 컨래드에게 지구의 반란조직 "만드라그라"가 구원의 손길을 보내온다. 그래서 컨래드는 살벌한 수용소로부터의 탈출을 시도하는데..

컨래드는 붙잡혀 버리고..

자동포대는 카메라를 파괴하면 정지한다. 그다음 나타나는 모프병을 주의

레벨1
탈옥

스타트 지점은 독방 안. 동료가 자물쇠를 부숴주었기 때문에 방에서 나오는 것은 간단. 탈출하기 전에 락커에서 '바운싱마인'이라는 아이템도 입수하자. 방을 나오면 엘레베이터를 사용해서 이동한다.

휴대용 이동기획, 바운싱마인

실드 회복

탐색하는 방에는 체인징 스테이션이 있다. 이 장치를 사용하면 실드의 에너지를 회복할 수 있다. 몇 번이라도 사용할 수 있으므로 위험하게 되면 여기로 돌아와서 회복시키면 된다. 실드가 없어지면 게임 오버가 된다.

비밀 통로로

코크를 쓰러뜨리면 이 방으로 들어올 수 있다

이 락커 안에 작열탄이 있다

다음으로 할 수 있는 일은 보통 무기의 2배의 공격력을 갖는 작열탄을 입수하는 일이다. 입수하지 않아도 클리어할 수 있지만 있으면 더 유리하다. 우선은 부엌에서 액세스 파넬을 조작해 비밀 통로 문을 열자. 함정을 피해 안쪽으로 계속 들어가면 그 작열탄을 입수할 수 있다.

출구를 찾아라

다음은 레이더 방해장치를 입수하고 셔틀로 탈출하는 것. 단, 각 방의 문을 열기 위해서는 열쇠를 입수하고 액세스파넬을 조작해야 한다. 마지막으로 관리 컴퓨터의 액세스코드를 알고 있는 수용소 사령관을 찾는 것이 목적.

액세스파넬 앞에 도달. 조작하면 어딘가의 문이 열린다

떠다니는 기뢰는 파괴할 수 없다. 모프병을 잘 이용해서 부딪히게 하면 된다

엘리베이터는 두개이다. 둘 중의 하나만이 안전하다

셔틀을 빼앗아라

드디어 사령관을 발견. 손을 들며 항복한 것처럼 보이지만 넘어가면 안 된다. 빨리 쓰러뜨리지 않으면 역전이 되어 버리기 때문이다. 게다가 다른 모프병도 뒤쪽에서 나타나므로 돌아보면서 공격해야한다. 이 방의 락커에서 행거코드를 입수하면 셔틀이 격납되어 있는 행거로 엘레베이터가 작동하고 사출용 문이 열린다.

방심하지 말아라! 이 사람이 수용소 사령관이다. 방탄조끼를 입고 있으므로 총을 들고 사이드스텝으로 접근하자

탈출 성공!!

신 슈퍼로봇대전 스페셜 디스크

장르: ETC
제작사: 반프레스토
현지 발매일: 97년 3월 예정
현지 가격: 2,800엔

이 작품은 「신 슈퍼로봇대전」의 정수를 모아 누구라도 간단히 시리즈의 재미를 맛볼 수 있게 제작된 서비스 소프트웨어이다. 몇개의 게임 모드 중 특히 이것이 아니고서는 즐길 수 없는 2개를 꼭 집어서 소개하겠다

「신 슈퍼로봇대전」을 100배 재미있게 즐기는 법

가라오케 모드(カラオケモード)

「제4차~」의 게임 중 전투 신에서 쓰였던 각 로봇의 테마송을 따라 부를 수 있는 모드. 단 「제4차~」가 한번만 부를 수 있었던 것에 반해 이번엔 건담 계를 빼고 풀 코러스로 부를 수 있게 되었다. 마징가나 트라이더 등은 3번까지 부를 수 있다.

가사가 나오므로 일본어를 아는 사람은 따라 불러보자

메인 메뉴

로보트 데이터나 캐릭터 데이터는 「신 슈퍼로봇대전」에서 빠뜨린 오리지널 캐릭터 등도 해설하고 있는 완전판. 궁금한 점은 보너스로 주어지는 맵 항목인데 그 존재는 공개되었지만 상세한 것은 불명.

보너스 맵(おまけマップ)

가라오케(カラオケ) 영상특전

가라오케 모드에서는 「신 슈퍼로봇대전」 본편에서도 사용되지 않았던 몇까지 중요한 그래픽을 감상할 수 있다. 마징가나 레이즈나의 색다른 포즈나 던쿠가 및 트라이더의 적 로봇을 볼 수 있다.

마징가의 다른 모습

데모 셀렉트

「신 슈퍼로봇대전」의 세이브 데이터가 없어도 게임 중에 삽입된 무비를 충분히 즐길 수 있는 모드로 본작 전용으로 특별히 CG제작된 신작 게임도 볼 수 있다. 「SRX WEAPON」이라는 무비.

트라이더 발진!

PS에 FF 있다면 새턴엔 내가 있다

그랜디아

GRANDIA

RPG에 약하다고 평가되어 온 세가새턴. 그 말을 비웃기라도 하듯이 대작 RPG의 모습을 나타냈다. 광대한 3D필드를 종횡무진 돌아 다니며 고대유적의 수수께끼를 풀어나가는 모험이 시작되었다. 새턴 유저들은 PS의 FF만큼이나 기대하는 게임이다.

장르: 롤플레잉
제작사: 게임아츠
현지 발매일: 미정
현지 가격: 미정

폴리곤 필드에서 전개되는 연출

최근에 폴리곤에 의한 3D표현은 당연한 것으로 인식되고 있는 감이 있다. 그러나 RPG에 관해서 그 이용법을 모색하기 시작한 것은 얼마 되지 않았다. 그런 지금 세가새턴으로 등장하는 「그랜디아」는 배경을 폴리곤으로 표현. 그 안을 리얼타임으로 자기가 마음먹은 대로 돌아다닐 수 있는 「전방위 RPG」이다.

전투 이벤트 등 모든 것이 리얼타임

필드가 폴리곤화되었다면 어떤 변화가 일어나는 것일까? 그것은 플레이어가 돌아 다니는 필드가 던전 안이든 마을 안이든 관계없이 끊김이 없이 연출, 이벤트의 장소가 된다는 것이다. 그것이 던전 내에서의 전투이거나, 마을에서 벌어지는 이벤트일 경우도 있다. 어쨌든 모든 것이 리얼타임으로 발생하고 전개해 가는 긴장감을 동반한 재미를 맛볼 수 있다는 것이다.

단지 바라볼 수 밖에 없는

캐릭터는 풍부한 패턴으로 매끄럽게 움직인다

체크/고품질 무비에 주목

새턴에서 유명한 무비라고 하면 같은 게임 아츠의 「건그리폰」을 들 수 있다. 당시의 새턴에서 말이 필요없는 최고 레벨의 퀄리티를 실현한 것은 「주식회사 링크스」라는 CG제작회사이다. 이번에 그곳에서 이 「그랜디아」의 CG 무비 제작을 맡아 퀄리티의 기대감은 높다. 셀 애니메이션과의 합성 등 새로운 시도가 행해져 상당히 높은 수준의 게임이 될 것이다.

이것이 CG와 애니메이션이 합성된 신이다

주인공 초보 모험자……

(JUSTINE) 져스틴

이야기의 주인공. 고대문명에 관련된 신화에 연민을 느껴 언제나 모험에 관련된 것만 생각하고 있는 소년이다. 모험자인 아버지의 유품인 「정령석」을 매우 중요시하고 팜의 마을에서 엄마의 리리과 둘이서 살고 있다. 겉모습 그대로 열혈한으로 건강, 단순, 사람을 잘 따른다. 사물을 깊게 생각하지 않고 행동하는 타입.

져스틴의 고향부터 시작하는 모험

주인공 져스틴의 모험 여행은 그의 고향인 「항구마을 팜」에서부터 시작된다.

져스틴은 그가 아직 어릴 때에 돌아가신 아버지와 같이 「모험자」가 되어 신대륙 에렌시아에 가 고대문명과 그에 관련된 신화의 비밀을 풀어가려고 꿈꾸고 있다.

그러나 져스틴의 생각과는 반대로 대항해 시대가 끝나 산업혁명을 맞이한 이 시대는 모험 그 자체가 의미를 가지지 않게 되었다. 이제 세계에 모험의 무대는 남아있지 않은 것일까…

세상물정 따위 필요없다는 식으로 기세가 등등한 저스틴

져스틴의 고향 팜의 거리

이곳 팜은 비교적 큰 쪽에 속하는 항구마을. 항구는 물론, 철도역, 상점이 늘어서 있는 번화가와 박물관까지 즐비해 있다. 하지만 도심지의 말끔한 부분은 조금도 없고, 변두리 기질이 남는 활기에 찬 마을이다. 참고로 져스틴의 집은 도시에서도 유명하게 알려져 있는 식당이다.

져스틴의 집은 엄마가 경영하는 「우미네코 정 리리」

수우와 같이 행동

이번에 공개된 사진에는 상당히 다량의 회화 신이 포함되어 있다. 장소는 팜의 거리, 회화의 상대는 대부분이 옛 친구인 수우와의 대화. 아무래도 게임의 초반은 이 수우와 행동을 같이 할 듯하다.

언제나 어른스러운 태도로 일관

수우는 방긋 웃는 표정이 포인트이다. 새로운 모험이 될 듯하다

주인공이 사는 동네

쟈스틴이 사는 팜문화원은 120년 계속된 대항해시대가 끝나고 산업혁명의 시대에 돌입하고 있다. 육지에서는 증기기관차, 바다에서는 증기선이 주 교통수단이다.

팜의 마을은 메시나대륙이라 불리는 대륙의 동쪽 끝에 위치하고 있다. 팜의 주변은 「가라일지방」이라 불리워 산업발전의 수치가 높고 비교적 인구가 많다.

가라일 지방의 산악부에는 「살트유적」이라 불리는 먼 태고의 유적이 몇개 존재하고 있다.

팜의 박물관, 살트유적에서 발굴한 것이 전시되어 있다

져스틴의어릴적 친구

수우

「유적」의 이야기로 커져가는 모험심

어느날 져스틴은 박물관의 관장으로부터 살트유적의 견학을 권유받는다. 살트유적은 현재 「가라일군」이 발굴작업을 하고 있는 유적의 하나로 져스틴 때문에 관장이 견학보조를 해준 것이다. 지금까지 꿈에 그리던 「유적」이 드디어 현실로 다가올 때가 왔다!

2인으로 유적탐사

어찌됐든 살트 유적에 가기로 결정한 져스틴. 그렇게 되면 당연히 수우도 가만히 있지 않는다. 결국 같이 살트 유적으로 가기로 한 2인. 그러나 이 유적견학이 어처구니 없는 대모험의 시작이 된 것을 져스틴은 아직 모른다.

살트 유적의 입구 부근. 도대체 안은 어떤 모양으로 되어 있는 것일까

산업혁명 시대의 이미지

게임 초기의 무대가 되는 팜의 거리. 이미지 일러스트만 봐도 산업혁명 당시를 이미지하고 있는 것을 알 수 있다.

팜의 거리는 해외로의 창구로서도 번창하고 있어 항구로부터는 정기적으로 연락선이 오고 있다. 이에 4주간 정도 배를 타고 가면 「신대륙 에렌시아」에 이주한 사람들이 설립한 「뉴팜의 거리」가 나온다. 뉴팜의 주변은 아열대기후. 그래서 원주민인 피나는 얇은 옷을 입은 것일까?

인정이 넘치는 팜은 서로가 이웃사촌이라서 모르는 사람들이 없다

팜의 거리 메인 스트리트

멧시나대륙동부

중앙 부분에 있는 것이 팜. 연락선으로 건넌 바다 건너편은 신대륙 에렌시아이다

라이벌적 존재

(MULLEN) 뮤렌

가라일 군 소속. 이미 살트 유적을 발굴한 「발장군」의 아들이기도 하다. 시원하고 똑 소리나는 사람이지만 부하의 신뢰는 두껍고 비밀 계획의 실행부대를 인솔하고 있다. 말할 필요도 없이 미남형이다.

유적을 남긴 「엔쥴 문명」과 「쥴 재단」

고대유적에 얽힌 「엔쥴신화」는 일반적으로 공상의 산물이라고 생각되고 있지만 다수 존재하는 전설 중에는 「초문명의 존재를 시사하고 있는 것이 신화이다」라는 대담한 신빙성을 가지고 있는 사람도 있는데 과학적 근거에 결핍되는 이단적 생각이라고 평가받고 있다.

신화에 의하면 「정령」과 계약한 인간의 대표 「엔쥴」이 「정령석」을 얻은 때부터 고대문명이 건설되어 갔다고 한다.

태고에 멸망한 고대문명이 남긴 유산. 당연이 다양한 트랩이 있다

유적 안의 거대동상이 움직이기 시작

사진을 보면 아무리 봐도 같은 장소로는 보이지 않지만 확실히 여기도 살트유적의 내부이다.

가라일군이 진입을 허락하고 있지 않던 유적의 안에 해당하는 부분이라고 생각된다. 그리고 저스틴의 눈 앞에서 유적이 다시 숨을 쉬기 시작했다.

늘어선 기분 나쁘게 생긴 인면상. 눈앞에는 이상한 모양이...

이것은 CG무비의 한 장면. 무엇을 의미하고 있는 것일까?

계단의 위에 바르게 앉아 있는 석상. 저스틴이 그 앞에 섰다. 그러자 석상은 두둥경으로!

가라일군이 건조한 전함이 날아들었다

쥴재단과 가라일군

대항해시대, 많은 모험가들의 스폰서를 맡은 「쥴재단」은 각지의 무역을 성공시켜 한층 거대하게 성장을 이뤘다. 신대륙 에렌시아의 발견과 전후해 사설군대로서 「가라일군」을 창설하고 있다.

현재의 가라일군은 쥴재단과는 조금 거리를 두고 독자 활동을 전개하고 있다. 그것은 재단에 대해 발언권이 강한 뮤렌의 아버지 팔장군이 군을 장악하고 있기 때문이라고 전해지고 있다. 가라일군, 그리고 쥴재단이 유적을 발굴하는 목적은 도대체 어디에 있는 것일까?

아직 보이지 않는 유적과 「세계의 끝」

신대륙 에렌시아에서 발견된 수직으로 짤라진 거대한 벽. 고대 엔쥴문명에 의해 만들어 졌다는 설이 유력시 되고 있다. 더욱이 이 벽은 대륙뿐만 아니라 해상에서도 확인되었다. 일반적으로 벽 끝에는 일절 대륙이 존재하고 있지 않다고 믿고 있다.

이 「세계의 끝」을 향한 모험가는 다수 존재하지만 이곳을 거슬러 올라간 사람은 극히 소수이며 성공한 사람은 한사람도 존재하지 않는다고 한다. 저스틴도 모험가로서 이 벽에 도전할 것이다. 그때 벽 안쪽에서 무엇을 본 것일까?

게임에 등장하는 항공기. 가라일군에 소속된 것인지 어닌지 상세한 것은 아직 불명

이 시대를 상징하는 병기의 하나 「전차」. 회전포탑도 훌륭하지만 상세한 것은 아직 불명

의문의 동물

(POOY) 푸이

양친이 모두 돌아가셨고 할머니 부부에게 사육되고 있다. 저스틴을 사모하고 언제나 뒤을 따라 다닌다. 저스틴의 아버지가 여행처에서 발견해 온 것은 「푸이」라는 이상한 동물이 그녀의 애완용이다.

세상물정 따위 필요없다는 식으로 기세가 등등한 저스틴

미소년모험가

(FIENA) 피나

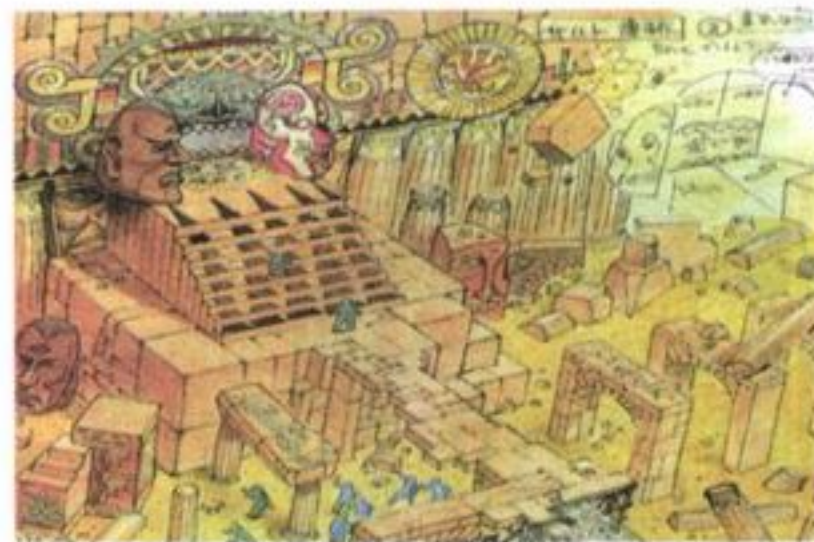
「살트 유적」내의 이벤트 공개

「살트 유적」은 팜 주변의 가라일 지방에서 세력을 가진 「가라일군」에 의해 제법 발굴이 진행되어 마치 군의 시설과 같은 어마어마한 분위기가 떠돈다.

더욱이 군인들은 저스틴을 유적의 안으로 들여보내려고 하지 않는다. 뭔가 비밀이라도 있는 것이 아닐까?

조금 안으로 들어간 곳일까?

역시 어런 일이 우리를 기다리고 있었군

여기는 「살트 유적」은 아니다. 레 산맥이라는 이미 폐광이 된 장소이다. 여기에서는 제트 코스터와 같은 이벤트가 기다리고 있다

살트 유적내부 살트 유적내부의 다음 이벤트가 일어날 장소. 무너진 기둥과 벽화 등, 어딘지 장엄한 「신전」같은 이미지가 풍긴다. 도중에 파괴된 다리는 군이 보수하고 있는 듯하다

이야기의 히로인. 신대륙 에렌시아에 있는 뉴팜의 거리에 산다. 모험가 협회의 수완을 자랑하는 일류 모험가이다. 나이는 저스틴보다 1살 위인 15살.

잠깐만! 매니아 평가

MD용 버철파이터2

제작사 : 미국 세가

장르 : 격투 액션

발매일 : 97년 1월

가격 : 50,000원

MD로 재탄생된 「VF2」

처음 MD용을 접한 새턴 유저들은 "이게 정말 VF2야!"라는 한마디를 남길 정도로 MD 유저들에게 충격을 준 게임이였다.

이 게임에는 아케이드, VS모드, 옵션 설정 등 3가지의 모드가 준비되어 있다. 일단 옵션에 들어가게 되면 새턴과 별차이를 못느낀다. 게임설정 상황은 모두 있다는 것이 장점이며 또한, 세트 음성과 사뭇 떨어지는 사운드는 플레이어를 슬프게 할지라도 스피디한 게임 진행은 MD 유저들을 사로잡을 만한 요소가 될 것이다. 순제와 리온 등 2명의 캐릭터가 삭제되었지만...효과음 면으로만 본다면 박력 만점이다.

모든 타격기, 다운공격의 효과음이 끝내준다. 제프리의 스플래쉬 마운틴! 시네스코사이즈를 빼면 새턴용처럼 보이는데...

그리고 마지막 이슈로 떠오르는 것이 버파2의 자랑이였던 1,000가지의 기술들이다. 역시 전부 표현하지는 못했다. 그러나 중요한 기술들은 모두 삽입되어 있다. 마지막으로 MD용 「버철파이터2」를 평가하자면 심플하다. 2D로서 일직선 상에서 대전하게 되었다는 것이 아쉽게 느껴지고 기술도 딱딱 끊어지는 부자연스러운 모션들만 잘 처리를 했더라면 멋진 게임으로 남을 터인데...

그러나 MD용 「VF2」는 아직도 16비트를 즐기고 있는 유저들에게는 희망을 준 소프트였고 앞으로 MD시장을 몇 년 더 지속시킬 수 있는 계기를 마련했다는 점에서 큰 의미를 가진다고 할 수 있다.

아케이드 초이식 슈팅게임

스카이 타겟

명작 「애프터 버너」를 방불케하는 3D슈팅 「스카이 타겟」이 이식 결정되었다! 이번호에는 SS용 화면 사진을 최초로 공개한다.

장르: 슈팅
제작사: 세가
현지 발매일: 97년 여름
현지 가격: 미정

무제한 미사일을 마구 쏘자

작년 아케이드에 등장했던 세가 AM1연제작의 「스카이타겟」이 드디어 새턴에 이식된다.

이 게임의 최대 특징이기도 한 거대한 보스와의 전투도 훌륭히 재현된다. 아직 상세한 것은 아직 밝혀지지 않았지만 새턴용이 아니면 불가능한 오리지널 모드도 들어갈 예정이다.

자기와 지형에는 그로우 쉐이딩처리가 됐다

새턴용 화면, 화살표의 앞에 자기가 보인다

전투무장폭격기 / 할벨트

플레이어가 최초로 상대하는 스테이지의 보스. 보스 출현 데모에서는 자기의 후방상공에서 덮쳐오듯이 나타나 그 거대함을 어필해준다. 이 보스의 약점은 자기보다도 큰 양쪽 날개의 아래 엔진이다.

충격적이였던 아케이드 보스등장신

자기는 실재하는 4기에서 선택

플레이어가 조종하는 기체는 전부 4기종. 모두 실존하는 기체이다. 기체를 선택하면 그 기체의 발진 신이 표시되고 전투의욕을 불러일으킨다.

F-16C, 아메리카의 다목적 경량전투기

그외의 3기

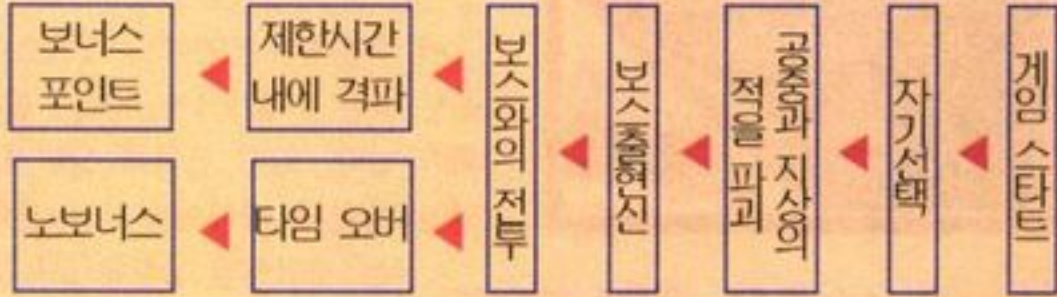
- F-14D
  스피드에 맞춰 각도가 변하는 주날개가 특징. 고성능의 공격 시스템을 가진다.
- F-15S/MTD
  F-15를 개량하여 기동성을 대폭 향상 시켰으며 항상 단거리의 이착륙이 가능하다.
- RAFALEM 델타 날개가 특징적인 프랑스의 주력전투기. 다채로운 병기를 탑재할 수 있다.

초특급의 적기를 상대하자

이 게임에서는 제트 전투기를 조종하여 버튼을 누른 채로 연사되는 발칸포와 혹은 미사일을 구사하여 적을 격파한다. 일정한 거리로 구분지어진 스테이지를 적기를 파괴하면서 진행해가면 최후에 초거대한 보스가 기다리고 있다.

스테이지간 데모

스테이지 1과 2의 사이의 데모신 이후 아군으로부터 메시지가 들어온다

게임 스타트 ◀ 자기선택 ◀ 공중과 지상의 적을 파괴 ◀ 보스출현신 ◀ 보스와의 전투 ◀ 제한시간 내에 격파 ◀ 보너스 포인트
보스와의 전투 ◀ 타임 오버 ◀ 노보너스

적의 전투기에는 반드시 약점이 있다

자코 캐릭터라 불리는 전투기 이외의 중보스와 스테이지 보스는 1발의 미사일로는 쓰러뜨릴 수 없다. 대개의 경우 엔진과 미사일 발사구 등이 약점으로 그곳을 파괴하면 쓰러뜨릴 수 있다.

스테이지 1의 중보스 B-52n, 약점은 양날개 아래 엔진 부분

애프터 버너를 생각케 하는 신

발행일 변경 기념 사은 대잔치

게임챔프는 3월호부터 발행일을 변경합니다. 게임챔프는 그동안 일등잡지로서 시장의 흐름을 정확히 파악하여 독자 여러분에게 정확하고 생생한 정보를 최대한 빨리 전하려 노력해왔습니다. 이번의 발행일 변경도 비디오 게임의 시장 변화, 외국 게임개발업체의 정보 공개변화 등에 발맞춘 것입니다.

특히 대부분의 국내 게임지가 25~30일 사이에 집중되어 있어 게임정보를 보려면 항상 한달을 기다려야 하는 문제점이 있었습니다. 이에 챔프는 10일에 발간, 한달중의 정보 누수를 최대한 줄였습니다.

챔프발행

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

타잡지 발행

■독자의 빠짐없는 정보전달

■국내 게임 최대한 보호

■게임시장 활성화

독자 사은대잔치 문제

"이번 3월호부터 게임챔프 발행일은 매월 ▢일로 바뀌었습니다!"

네모안에 들어갈 정답은 무엇일까요?
정답을 애독자 엽서에 적어 보내주시는 분중 204명을 선발하여 게임기와 파이널판타지Ⅶ 전화카드를 드립니다.

1등 1명: 플레이 스테이션 1대
2등 1명: FFⅦ 게임CD(챔프 분석용)
3등 2명:FFⅦ 게임음악CD
2등 200명: 파이널판타지Ⅶ 캐릭터 전화카드

보낼곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 203 게임챔프
(애독자 엽서에 게재 요망)
마 감 : 2월 25일 (당일 소인 유효)
발 표 : 3월 10일 발행 게임챔프 4월호

요즘 차세대기 유저들 중에는 전원을 잘못 꽂는다거나 해서 게임기가 고장이 나 애를 태우고 있는 유저들이 많다. 게임챔프에서는 이러한 유저들이 앞으로 더 생기지 않도록 하기 위해 기본적인 게임기 관리법에서부터 전문가가 말하는 「게임기의 고장 경로, 권장 사용법」 등을 소개해 유저들이 게임을 즐기면서 봄방학을 더욱 알차게 보내는 데 도움을 주고자 한다.
(*닌텐도64의 경우는 국내 보급 대수가 적어 이번에는 제외했습니다.)

똑똑한 챔프 독자의 '똑'소리 나는 차세대 게임기 관리법

새 턴

가장 기본적이라 할 수 있는 것은 게임을 즐기기 위해 CD를 넣는 방법과 게임을 중단하는 방법이다. 아주 간단한 것 같지만 게임기의 고장은 여기에서부터 출발한다고 해도 과언이 아니다.

게임을 시작할 때

CD를 넣은 후 전원을 넣어도 게임이 시작된다. 하지만 기계에 무리를 주지않고 가장 안전하게 하려면 전원을 넣은 후 CD를 넣어야 한다. 전원을 넣으면 새턴의 로고가 나온 후 초기화면(CD플레이어 화면)이 나온다. 이때 뚜껑을 열고 CD를 넣으면 왼쪽 위 아이콘의 모습이 새턴 마크로 변한다. 이때 이 마크를 클릭해 주면 게임이 시작된다.

게임을 중단할 때 (1)

SFC 등의 카트리지 사용 게임기들의 경우는 전원을 끄고 카트리지를 빼는 방법이 사용되었다. 하지만 새턴의 경우는 절대 금물이다. CD가 구동되고 있는 상태에서 전원을 끄면 CD가 헛돌며 기계에 무리가 가거나 CD가 긁히는 경우가 생긴다. 조이패드의 A+B+C+START를 동시에 누르면 패드 리셋을 할 수 있다. 게임 도중에 패드 리셋을 하면 타이틀 화면이 나온다. 이때 다시 패드 리셋을 하면 초기 화면이 나온다. 여기서 플레이 아이콘, 정지 아이콘 등이 회색에서 파란색으로 변한 후 CD를 빼면 된다. 게임 도중 다른 게임으로 교체하고 싶을 경우도 위의 방법을 사용한 후 CD를 바꿔서 즐기면 된다.

예외로 『에너미 제로』 또는 『폴리스 너츠』 등 여러장으로 구성된 게임을 즐길 때 CD를 바꿀 경우가 있다. 이 경우는 리셋을 하지 않은 상태에서 뚜껑을 열고 CD를 교환해야 하는데 혹시 무리가 가지는 않을까 걱정하는 유저도 있을 것이다. 하지만 이 경우는 새턴의 메모리에 그 게임 데이터가 저장된 상태로 새턴이 CD를 바꿀 준비(?)를 하고 있기 때문에 문제가 없다.

게임을 중단할 때 (2)

위의 방법은 가장 평이한 방법이다. 가끔씩 위의 방법이 통하지 않는 게임들이 등장하는데 『가디언 히어로즈』가 한 예이다. 『가디언 히어로즈』의 경우는 패드 리셋을 아무리 해도 계속 타이틀 화면이 나온다. 이런 게임을 중단할 때는 본체의 리셋 버튼을 사용하면 된다. 하지만 리셋 버튼을 그냥 누르면 안된다. 1P 패드의 A버튼을 누르고 있는 상태에서 리셋 버튼을 누르면(A버튼은 계속 누르고 있어야 한다.) 초기 화면이 나올 것이다. 그 후는 위와 동일하다.

파워 메모리의 관리

파워 메모리는 수은전지 등이 사용되지 않는 반영구적인 카트리지이다. 하지만 정전기 등에 의해 데이터가 날아갈 수 있으므로 정전기가 일어나지 않도록 주의해야 한다.

새턴에 전원이 켜진 상태로 파워 메모리를 끼웠다뺐다 하는 유저들이 있는데 아주 위험천만한 행동이다. 자칫 잘못하면 열심히 저장한 데이터들이 모두 날아갈 수도 있기 때문이다. 파워 메모리를 사용할 때는 SFC 팩을 사용할 때처럼 전원을 끄고 꽂거나 빼야한다. 참고로 『킹오파 '95』처럼 램 팩을 사용하는 게임을 즐길 때도 전원이 켜진 상태에서 끼웠다뺐다 하면 게임기의 수명이 줄어든다.

플레이 스테이션

다른 게임을 즐기고 싶을 때 CD 교환하는 방법, PS 전원 끄는 방법 등을 설명하겠다.

CD 교환법

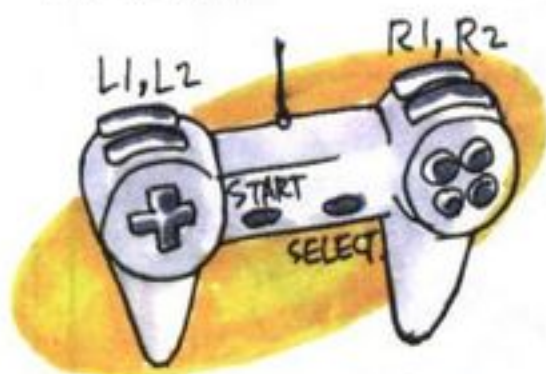
새턴이 아주 복잡한 방법으로 CD 교체를 하는데 반해 PS는 아주 간단하다. 전원이 켜진 상태에서 OPEN 버튼을 누르면 된다. 단

주의할 점은 CD가 완전히 멈출 때까지 기다려야 한다는 점이다. CD가 돌아가고 있을 때 손으로 억지로 멈추면 기계에 무리가 생길 수도 있다.

전원 끄는법

게임을 즐긴 후 전원을 끄고 싶을 때는 우선 위의 방법을 사용하여 CD를 멈추게 해야 한다. CD가 완전히 멈추면 전원을 끈다. 만약 CD가 돌아갈 때 전원을 끄면 CD에 기스가 생기고 PS에 무리가 갈 것이다.

메모리 카드의 관리

새턴용과는 달리 PS용 메모리카드는 전원이 켜진 상태에서 넣었다 뺐다해도 괜찮다. PS에 CD를 넣지 않고 켜면 메모리카드를 관리하는 메뉴가 나온다. 여기서 카피, 지우기 등을 할 수 있는데 여러가지 게임을 즐기다 보면 메모리 카드에 저장된 데이터를 자주 지우고, 옮기는 작업을 하게될 것이다. 이때 실수로 중요한 데이터를 지우는 경우가 발생할 수 있는데 그럴 경우는 그 상태에서 L1+L2+R1+R2+SELECT+START를 동시에 누르면 최근에 지워진 데이터를 복구할 수 있다.

게임기의 공통적 관리법

먼지가 들어가는 것을 막는다

게임기는 기계인 만큼 먼지가 많은 곳에 놓거나 게임기 주변을 청소해 주지 않으면 수명이 줄어들거나 고장이 나는 경우가 있다. 이러한 경우를 방지하기 위해 랩 등으로 게임기 외부를 포장(?)해놓고 사용하는 유저가 있는데 이럴 경우는 다른 이유로 고장이 날 수 있다. 게임기를 사용하게 되면 기계는 열을 방출하며 뜨끈뜨끈해진다. 이러한 열을 식혀주는 곳이 게임기 뒷면이나 옆면에 있는 환기구인데 랩으로 포장하게 되면 이 부분까지 막혀버리게 된다. 따라서 열 방출을 못하고 점점 망가져버리는 것이다. 따라서 게임기를 관리할 때는 보관상자나 서랍을 따로 만들어서 보관하거나 게임을 즐긴 후 덮개 등으로 살짝 덮어주는 것이 좋다.

100V? 220V?

대부분의 게임기는 일본 제품이다. 따라서 100V 전원 방식을 취하고 있다. 당연히 220V에 전원을 연결하지 않도록 주의해야 한다. 간혹 자기 집에 전원이 110V인 곳이 있는데 110V에 꽂으면 무리없이 가동되나 10V차이에서 오는 기계적 손상은 반드시 있다. 게임기, 특히 PS나 새턴같은 CD 게임기는 전원에 민감하므로 「슬라이닥스」같은 게임기 전용 100V 변압기를 구입해서 사용하는 것도 게임기의 수명을 오래 지속하는 데에 도움이 된다.

CD에 먼지 또는 지문이 묻으면?

게임CD를 사용하다 보면 먼지 또는 지문이 묻을 경우가 있다. 먼지나 지문이 심하게 묻으면 게임기의 렌즈가 CD의 데이터를 읽지 못할 경우가 생기기 때문에 닦아주어야 한다. CD를 닦을 때는 「CD 클리너」 또는 CD 닦는 천으로 닦아주어야 하는데 닦을 때는 트랙 안쪽에서 바깥쪽으로 밀어내는 것 같은 느낌으로 닦아주어야 한다. 주의할 점은 절대로 CD 트랙의 원모양을 따라서 닦으면 안된다는 것이다.

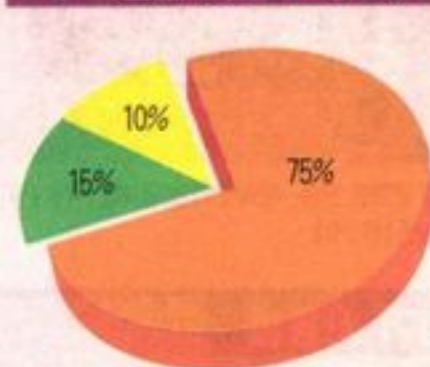
렌즈에 먼지 또는 지문이 묻으면?

렌즈에 먼지나 지문이 묻었다고 손 또는 천으로 스윽~ 닦아주는 유저들이 간혹 있는데 정말 위험한 행동이 아닐 수 없다. 렌즈는 CD 게임기의 생명이기 때문에 각별한 주의가 필요하다. 렌즈에 먼지가 묻었을 때는 훅~하고 바람을 불어주거나 시중에서 파는 렌즈 클리너로 닦아주면 된다. 렌즈 클리너는 그리 비싸지도 않으니 구입해서 사용하는 것이 좋다.

전문가가 말하는 게임기 관리법

• 자료 제공 및 감수 : 게임 프러스 윤원중 사장 (02-704-2267)

수리점을 찾는 가장 많은 고장은 대부분의 일본 게임기가 100볼트인데 220볼트에 잘못 꽂아서 생기는 것들입니다. 현재 플레이 스테이션과 새턴의 수리 비율은 7 : 3 정도로 플레이 스테이션이 많습니다. 이것은 PS가 잘못 만들어졌다는 것이 아니라 그만큼 인기가 높다는 것입니다. 그럼 여기서 플레이 스테이션과 새턴의 가장 많은 전원 고장 원인과 게이머들에게 게임기 취급법에 대해 몇가지 당부하겠습니다.

수리점을 찾는 고장 확률

항목	비율
전원을 잘못 꽂아서 고장난 경우	75%
게임기를 떨어뜨려 파손된 경우	15%
기타 (액체를 본체에 흘렸거나, 게임기를 잘못 분해한 경우 등)	10%

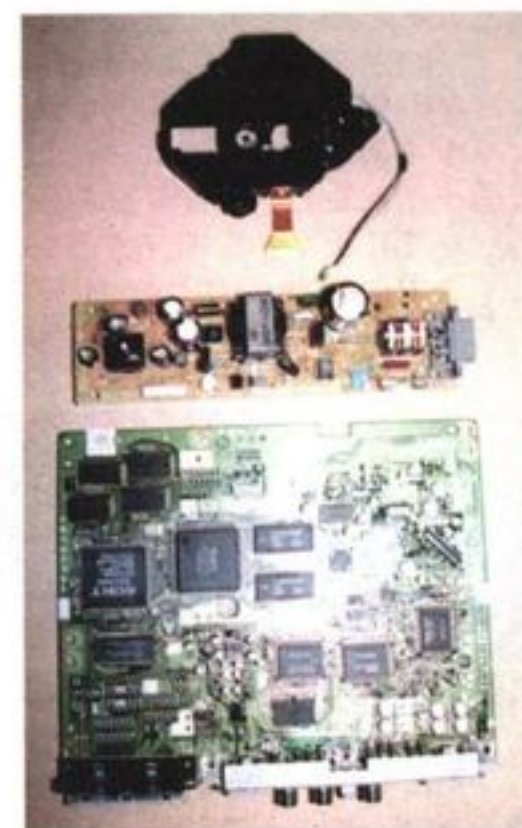
플레이 스테이션

새턴의 경우 전원을 잘못 꽂았을 때 작동이 되지 않아서 큰 문제가 되지 않지만 플레이 스테이션의 경우는 콘덴서가 터져도 작동이 된다. 이것을 그대로 방치한 채 계속 게임을 즐기면 콘덴서가 니플을 잡지 못하게 되고 '레이저 픽업'의 방출 능력이 급격히 느려져서 끝내는 메인 보드에 까지 무리가 가서 수리비의 부담이 곱절이 될 수도 있다.

플레이 스테이션의 부품 중 가장 불량이 많이 나는 부분이 '픽업 불량'과 '모터 불량'인 경우이다. 픽업은 일본 소니의 핵심 부품이라고 알려져 있어 일본 현지에서도 판매하지 않기 때문에 국내에서 구하기는 더욱 어렵다.

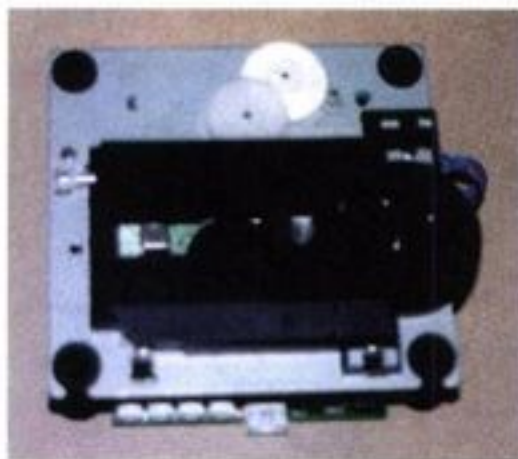
'모터'가 잘못되는 경우는 게임기를 하루도 쉬지 않고 장시간 플레이했을 때 이 모터가 자연 소모되는 경우가 있는데 그 기간은 1년 반 정도이다. 그러나 하루에 1 ~ 2시간 정도 적당히 게임을 했을 때는 5년 이상 사용하는 것도 가능하다. 레이저 픽업의 둥그런 부분이 바로 모터가 달려 있는 부분이다.

이것이 PS의 레이저 픽업. PS는 국내 정식 발매된 하드웨어가 아니기 때문에 부품을 구하기도 어렵고 수리비도 상당히 비싸다

▲레이저 픽업을 분해한 모습. 왼쪽의 둥그런 부분이 모터이고 노란 필름 케이블이 달려 있는 부분이 가장 핵심적인 부분이다

플레이 스테이션을 분해한 모습. 레이저 픽업(맨 위쪽), 파워 (중간), 메인 보드 (맨 아래)

새 턴

새턴은 플레이 스테이션에 비해서 내구성이 강해 고장이 없는 편이지만 새턴도 전원에 관련된 고장이 많다. 레이저 픽업의 구조도 플레이 스테이션보다 단단해 큰 고장은 없는 편이다. 그러나 새턴도 전원을 잘못 꽂아서 파워의 '야마하 커스텀'이라는 부품이 고장 나면 부품을 구하기가 어려워서 일 반적인 전원 고장이면 2 ~ 3만원이면 수리할 것을 4 ~ 5만원 가까이 든다. 또 '야마하 커스텀'을 구하지 못할 때는 파워 전체를 교체해야 할 수도 있기 때문에 더 부담이 커질 수도 있다.

그러나 요즘 국내에서 발매되는 삼성새턴의 경우는 프리볼트 시스템을 채용하고 있기 때문에 문제가 되지 않지만 일본제 새턴의 경우에 흔히 발생하는 일이다.

새턴의 레이저 픽업. 그래도 PS보다 내구성이 강하다

새턴 레이저 픽업을 분해한 모습

새턴의 파워. 이 부분에 야마하 커스텀이 달려 있다

새턴을 분해한 모습. 레이저 픽업(맨 위), 파워 (중간), 메인 보드(맨 아래

전문가가 당부하는 게임기 사용법

① 가장 중요한 것은 역시 전원을 알맞게 사용하는 것이다. 그리고 어댑터도 정품을 사용해야만 게임기를 오래 사용할 수 있다.

② 요즘 PC통신 상에서 글을 보고 몬스터 칩을 달기 위해 게임기를 함부로 뜯어서는 안된다. 칩을 장착하면 당장은 가격이 싼 복제 CD를 마음대로 즐길 수 있지만 궁극적으로는 게임기의 수명을 단축시키는 원인이 된다.

▶PS 메인보드 아랫 면에 몬스터 칩을 장착한 모습

③ 만일 게임기를 분해했을 때 메인 보드에 달려 있는 조정 포인트를 마구 돌리면 수리할 때에도 오랜 시간이 걸린다. 또 레이저 픽업과 보드를 연결시켜 주는 필름 케이블을 강제로 빼다가 그것이 찢어지면 레이저 픽업을 통째로 교체해야 하기 때문에 수리비가 많이 든다.

이 노란색 필름은 주의해서 취급해야 한다

④ 친구에서 게임기를 빌려주고 나서 삐-삐-하는 이상음이 들릴 때나 몸체에서 전해짐과 같은 물기가 있을 때, 메모리 카드의 상태가 좋지 않을 때는 주저하지 말고 수리를 맡겨야 한다. 빨리 수리를 하면 오래 쓸 게임기를 그 상태로 방치해 두면 1년 이상 쓸 수 없기 때문이다.

화제의 차세대 주변 기기

SS, PS 겸용 건 『저지 드레드』

미국 니코사의 기술 지원하에 중국 현지 공장에서 미국으로 독점 공급되는 차세대 겸용 건이 미국 싱가폴에 이어 한국에 상륙하였다. 영화 상에서나 등장했던 저지 드레드건이 차세대 게임기용으로 탈바꿈하여 우리 앞에 다가왔다. 이 건은 기존의 버철건과는 달리 특별하게 제작된 만큼 건슈팅 게임을 즐기기에는 더할 나위 없을 것으로 보이며, 최근의 건슈팅 게임의 유행 추세에 맞춰 출시된 만큼 많은 유저들의 흥미를 끌 것 같다.

『저지 드레드 건』의 특징

① SS, PS겸용이다. PS용 타임 크라이스가 기다려진다.

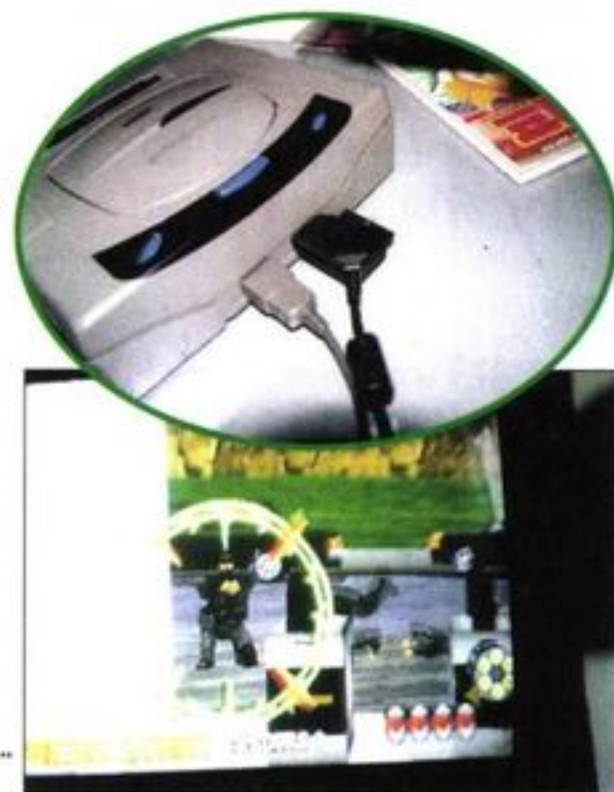
SS, PS 겸용 플러그

② 자동 로드와 오토 슛기능 장착

③ 방와쇠를 당길 때마다 LED(불빛) 효과

④ 자동으로 1발씩 총알 장전 모드

⑤ 슛 발사 시의 스피드 레버

⑥ 8M 길이의 케이블로 행동이 자유롭다

건에 불빛이……

기존의 버철건과 저지 드레드의 비교 사진

버철건 ber.1

버철건 ber.2

저지 드레드

스타트 버튼 : 양쪽 면에 스타트 버튼이 붙어 있다.
레버 1: SET-NORMAL-AUTO RELOAD-AF+AR
레버 2: 슛의 스피드

문의처 - 게임본부(02-701-1667)

반다이의 시뮬레이션 미니 게임
타 마 고 찌

모일간지에 세가와 반다이의 합병기사가 발표되면서 함께 소개되었던 반다이의 「타마고찌」. 그 이름만 듣고서 과연 타마고찌가 무엇인지 궁금해하는 독자들을 위해 타마고찌에 대해서 한번 알아보았다. 특히 지난달 챔프를 다녀간 나까무라 준 소프트 사장이 챔프 취재부에게 현재 일본에서 폭발적인 인기를 모으고 있다고 소개해 주어 그 인기를 짐작케 하였다.

초기 모델

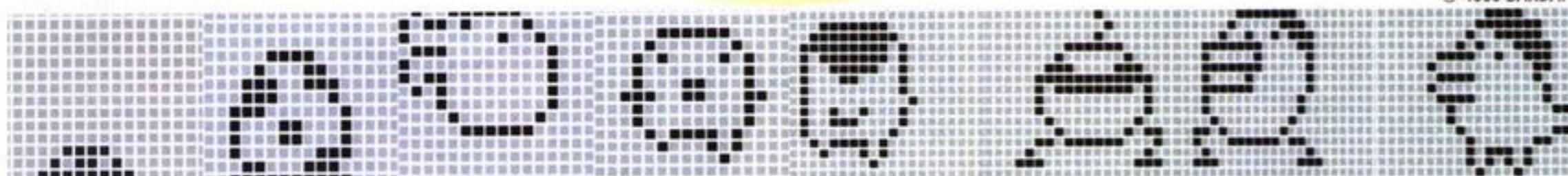
현지 가격 :1,980엔
사이즈 :가로 43mm 세로 53mm 폭 8mm
사용전지 :LR44(버튼 전지) 2개
색상 : 하늘색, 청색, 핑크색, 오렌지색, 흰색, 감청색, 총 6가지

모성애 이용한 상품전략으로 히트

타마고찌는 미니 액정 게임의 붐이 형성될 무렵인 작년 11월 2일 최초로 발매된 반다이의 육성 시뮬레이션 미니 액정게임으로 미니 완구계에서 반다이의 위력을 다시한번 보여준 히트상품이다. 유저가 이 타마고찌를 구입한 후 시계를 맞추면 약 5분후에 타마고찌라는 우주에서 온 생물이 탄생하게 된다. 우주에서 온 생물이라는 설정으로 만들어진 타마고찌는 지구의 생물과 마찬가지로 배가 고프거나 놀고 싶을 때에는 전자음으로 플레이어를 부른다. 플레이어는 이 병아리와 비슷한 우주생물의 똥을 청소해 주어야 하고 잘못을 저지를 때는 꾸짖을 수도 있다. 먹이를 많이 주면 비만이나 병으로 일찍 죽을 수도 있으며 평균 약 5일이면 어미닭이 되어 1주일~10일이면 수명을 다한다. 하지만 플레이어의 사육방법에 따라 수명은 더 늘어날 수도 있다. 특히 플레이어가 관심을 가져주지 않으면 성질을 부리기도 한다. 현재 일본에서는 이 타마고찌가 여중생이나 여고생 등을 대상을 폭발적인 인기를 누리고 있다. 목걸이 형태로 가지고 다니면서 전철 안이나 버스 안 등 시간과 장소를 가리지 않고 타마고찌가 밥 달라고 울거나 같이 놀아 달라고 소리친다. 또한 체크미터로 타마고찌의 나이와 체중, 기분, 예절 상태 등을 체크할 수 있다. 타마고찌의 모습이나 성격은 기르는 방법에 따라서 변하게 되며 병에 들지 않도록 주의하는 것이 가장 중요하다. 물론 남학생들에게도 인기가 있지만 여학생들의 모성애(?)를 노려 애완용 동물을 기르는 마음을 잘 살렸으며 가지고 다니기 편리하다는 것이 히트의 요인으로 보여진다. 현재 이 타마고찌는 지난 연말까지 35만개가 팔렸으며 지금은 물량이 절대적으로 부족한 상태이다. 그러므로 요즘은 완구점을 아무리 찾아 헤매어도 구할 수가 없는 형편이다. 가끔 거래되는 중고 시장(?)에서도 정가는 1,980엔이지만 3~4만엔 이상을 주어도 구입하기 어려운 상태이다. 심지어는 「타마고찌를 구하라」는 식의 TV 퀴즈 프로그램이 등장하기도 하는 형편이다. 반다이사는 앞으로 추가물량을 더 발매하고 새로운 모델인 「신종발견! 타마고찌」를 발매하여 오는 3월까지는 약 300만개의 타마고찌가 팔릴 것이라고 예상하고 있다.

나까무라 준 소프트 사장이 그려준 타마고찌!

신종등장

기존의 모델을 더욱 보강한 타마고찌의 신모델 「신종발견! 타마고찌」도 2월경 새롭게 발매될 예정이다. 상세한 일정은 아직 결정되지 않았으나 가격은 초기모델과 같은 1,980엔이며 색상은 흰색, 파란색, 노란색, 투명 녹색으로 4가지이다. 이번 신종의 가장 큰 특징은 타마고찌가 성장과정에 따라 색상 등이 놀랄정도로 변신하게 된다는 것이며 그외 타마고찌의 탄생과 기르는 방법 등은 초기모델과 같다. 현재 타마고찌의 물량이 절대적으로 부족한 상태에서 발매되는 이번 신종 타마고찌 역시 한동안은 품귀현상을 일으킬 것으로 예상된다. 또한 이번 신모델이 나오는 것을 계기로 수요가 많은 나라를 선정하여 수출도 계획하고 있다고는 하지만 우리나라에까지 수출될 지는 의문이다.

게임기 춘추전국시대 7탄 마지막화

운동회날

이날은 게임기 고교의 학생들에게는 중요한 의미를 갖는다. 이곳에서 자기 클럽의 하드웨어적인 능력을 인정받는 중요한 행사 중 하나이기 때문이다. 그리고 올해의 운동회는 닌텐도라는 거물이 들어 왔기 때문에 더더욱 관심이 고조되었다.

올해는 누가 우승을 할까? 소니의 플레이 스테이션 그룹인가?

아니야 세가의 새턴 그룹도 만만 찮은데

삼도리당은 거의 포기 상태든데 걔네들도 한때 해볼려고 했지만 너무 양키것만 고집해서 뭐라고 하는지 알아 들을 수가 있어야지……

나다

맞어.
근데 이번 새로 전학해 온 닌텐도라는 애 있지. 걔도 중학교 때는 날렸데. 이번에 뭔가를 보여 줄까!

야! 아무리 날렸다고 하지만 닌텐도 걔는 안돼 걔가 만든 닌64그룹인가는 지금 파리 날리고 있어. 그리고 소니나 세가에서 닌텐도와 노는 애들한테는 재미 없다고 무언의 압력을 주고 있고 닌텐도 걔도 눈은 높아 가지고 어지간한 애들 아니면 자기 그룹에 넣어 줄려고 하지도 않던데, 그래서 이번 운동회에서는 닌텐도 혼자서 무언가를 보여야 하는데 힘들거야. 뭐, 우리같은 보통 애들이야 굿이나 보구 떡이나 먹으면 그만이지만…

운동회에서 소니 플스파들은 단원만 300명 가까이 나와서 진을 치고 있었다. 그리고 세가 세턴파도 플스 그룹만큼 되지는 않지만 상당한 세를 자랑하고 있었고 닌텐도의 닌64파는 그야말로 초라하였다. 있는 애들이라고는 그의 동생 에닉스 그리고 세타, 이미지니어 등 거의 오합지졸 수준이였다.

닌텐도 형님. 이게 무슨 꼴입니까? 옛날 형님들한테 벌벌 기던 소니나 세가가 저런 높은 자리를 차지 하는데 지금 우리는 겨우 삼도리당과 같은 수준의 최하 말석이라니 기분 나빠서 이거 정말!

이제 고교 생활이 시작 되었는데 첫술에 배부를 수 없지 않느냐? 지금 여기서 할 일은 우리가 보여줄 수 있는 것만 보여주면 되는 거다.

그건 그렇지만 형님 이번 운동회에 제가 제대로 못나서서 미안 합니다.

....

중학교때 놈들이 시비를 걸어 그놈들한테 드래곤 퀘스트3킥을 사용했더니 아직까지 삭신이 쑤시네요.

버근!

아우 마음 쓰지 말게. 어차피 이번 운동회는 나혼자 해야 된다고 생각했으니…

천시합!

속도를 재는 100미터 달리기
소니, 닌텐도, 세가 등 나란히 나와서 달리게 되었다. 준비 땅! 순식간에 소니와 세가가 시디신발을 신고 앞으로 나오기 시작했다. 그러나 곧 소니는 멈추고 로딩을 하기 시작했다.

이놈의 시디신발은 이렇게 꼭 로딩이 필요하단 말이야

그럴줄 알았다. 신발 신을 때 같이 신는 램양말이 작으니 자주 쉬어야 되지…

NOW LOADING

하지만 그래봤자 세가도 램양말은 소니보다 조금 많은 정도라서 곧 그도 로딩을 하기 시작했다. 반면 닌텐도의 투박하게 생긴 롬팩 신발은 로딩도 필요없이 순식간에 로딩으로 쉬고 있는 소니와 세가를 제치고 골인을 했다.

NOW LOADING

야! 새로 전학온 신참이 이겼네

에야-

닌텐도라고 했지 역시 늦게 고교에 올라왔어도 대단한데 특히 쟤 다리 근육을 봐. 저건 64비트 근육이네 저러니 빠를 수밖에 없지

와

자유체조!

이번 시합의 목적은 풍부한 표현력과 얼마나 난이도 높은 기술을 낼 수 있는가에 따라 점수를 준다.

자유체조에는 나의 자랑인 폴리곤 체조를 보여 주지. 초당 30만개를 표현할 수 있는 나의 폴리곤 체조를 보면 모두 놀라겠지.

소니는 폴리곤 체조를 하였다. 현란하게 움직이는 그의 폴리곤 체조는 모두의 경탄의 대상이 되기에 충분했다.

역시 소니는 폴리곤 괴물이야. 저렇게 폴리곤을 능수능란하게 구사할 수 있다니…

우웃 저것은 남코가 만들었다는 권법 『철권2』잖아. 저것을 체조로 표현하다니 대단한데… 이번에는 바이오 하자드 기술도…

앞으로 스퀘어의 파이널 판타지 기술도 소니가 배운다고 하든데 그럼 더엄청 나겠군.

소니의 폴리곤 연기는 완벽에 가까웠다. 그래서 관객들의 엄청난 박수를 받으며 연기를 마친 소니는 만족한 미소를 띄우며 퇴장을 했다.

Thank you!

짝 짝짝

와 와

소니놈이 자기 장기인 폴리곤 체조를 하다니 나는 소니보다 폴리곤 체조는 떨어지니 같은 폴리곤 체조로 했다가는 개망신을 당하겠고. 그렇지 소니가 나보다 약한 2D체조이다. 이것으로 승부이다.

부르르…

세가는 2D체조가 중점인 기술에 간간히 폴리곤 체조를 선보였다.

지금 세가가 하고 있는게 버파2 체조이지. 비슷한 것 같기는 한데 왠지 감이 틀려 이상해…

나도 그렇게 생각해 지금 나오는 파바 체조는 저게 뭐야 해상도 연기가 아주 꽝이잖아. 야 집어 치워라.

확

백호쌍장타

확

허얏

야! 그래도 지금 도구로 하는 롬팩체조 킹오파와 램팩체조 아랑전설은 잘하잖아 거의 꼭 같은데…

그래 소니도 2D체조는 잘못하든데 그 어려운 2D 체조를 저정도로 하는 것을 보면 세가도 대단해…

세가도 소니와 거의 같은 박수를 받으며 퇴장했다. 하지만 소니한테 밀리는 인상을 감출수는 없었다. 마지막으로 닌텐도 등장. 그리고는 그는 소니가 했던 폴리곤 체조를 하였다.

닌텐도도 소니가 한 폴리곤 체조를 하는데… 근데 폴리곤 갯수는 초당 10만개정도밖에 안되네

야! 하지만 저것 봐라 같은 폴리곤 연기라도 소니는 거친 폴리곤 연기인데 닌텐도는 안티 얼라이징 기술을 써서 저렇게 깔끔한 폴리곤 연기를 하잖아

저 마리오64 체조는 아날로그 체조이잖아 소니는 디지털 체조밖에 할 줄 모르는데 저런 아날로그 체조까지 닌텐도가 마스터 하고 있다니

쿵

그리고 체조중간에 로딩으로 지치는 일도 없고 정말 완벽한 체조인데… 그리고 지금 막 끝낸 마리오카트64 체조를 봐 4인 분신까지 하면서도 폴리곤 체조를 할 수 있잖아. 정말 말이 나오지 않네…

닌텐도의 폴리곤 체조는 엄청난 박수를 받으면서 새로운 폴리곤 체조의 유행을 만들었다는 격찬을 들었다. 소니나 세가는 모두 떫은 감을 씹은 듯한 표정들이 되었다.

-마지막 경기는 대용량 벽돌격파-
격파에서 중요한 것은 장비로 사용하는 장갑이 파워를 얼마나 낼 수 있는가이다. 소니나 세가가 쓰는 시디장갑은 파워를 680메가바이트나 낼 수 있는 엄청 강력한 장갑이지만 닌텐도가 쓰는 롬팩장갑은 겨우 12메가바이트 파워로 이정도면 대용량 벽돌격파는 꿈도 못꾸었다. 그리고 시디장갑은 여러장 낄 수도 있지만 롬팩장갑은 한장밖에 끼지 못하였다. 원래 격파는 운동회 종목에 들어가지 않았으나 이상하게 올해부터 새로 채택된 종목이었다. 뒷말에 돈많은 소니가 학교선생들을 매수했다는 소문마저 돌았다.

닌텐도 이제 어떻할거나? 너의 롬팩장갑으로 저걸 격파하려고 했다가는 너의 손이 격파 당할텐데…

후후후

저건 롬팩 장갑을 쓰는 닌텐도로서는 불리해 아마 포기할 수밖에 없을 걸

소니나 세가는 다 격파를 끝내었는데 닌텐도는 왜이리 않나오지 자신이 없어 포기를 한건가? 제왕이라고 불리웠던 남자치고는 비겁한 결말인데…

관객들은 웅성 거리기 시작했다. 선수가 나오지 않았기 때문이였다.

야! 저기 나온다. 근데 무슨 가방을 가지고 나오네.

포기할 것이라는 추측을 깨듯이 닌텐도는 가방을 가지고 격파장에 나왔다. 그의 손에는 여전히 롬팩장갑이 장착되어 있었다.

여전히 롬팩 장갑이네 닌텐도는 바보인가. 롬팩장갑으로는 택도 없는데…

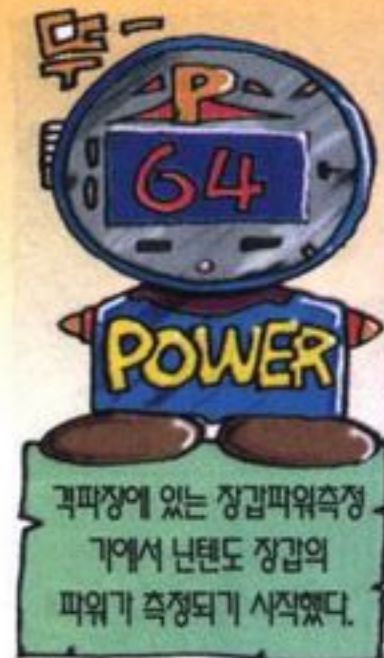
턱

닌텐도는 대용량 벽돌을 본 후 가방에서 무언가 꺼내기 시작했다. 장갑이였다. 꺼낸장갑 표면에는 64DD라고 쓰여져 있었다. 그리고 롬팩장갑위에 덧껴서 장착을 했다.

저것이 비밀리 소문으로만 돌던 64DD장갑… 벌써 만들어져 있다니…

저것봐 64DD장갑의 파워가 나오기 시작하는데…

뚜-
64
POWER

격파장에 있는 장갑파워측정기에서 닌텐도 장갑의 파워가 측정되기 시작했다.

그래도 64메가바이트 파워인데 저정도면 아직 약한데

아냐

저것봐 파워가 점점 올라간다.
장갑에 파워가 압축되어,64. 128. 192… 계속 올라간다… 512.576,640 헉 저 64DD장갑이 10배나 파워를 압축 할 수 있다니…

우직

격파 깨끗이 성공을 한다

저 기술은 젤다의 전설이잖아. 옛날 닌텐도를 제왕에 있게 하게한 전설의 기술이라든데…64DD의 파워도 엄청난데 그리고 속도는 시디장갑보다 훨씬 빨라보였고… 닌텐도 역시 제왕이라고 불렸던 이유를 알 것 같애…

와 와 와

운동회는 끝났다.
운동회에서 닌텐도의 기를 꺾어 보려던 소니와 세가의 야망은 물거품이 되었고 오히려 닌텐도의 능력만 선전한 꼴이 되었다. 하지만 닌테도의 능력이 아무리 뛰어 났어도 당분간 그의 닌64클럽은 고전을 면치 못할 것이다. 고교에서는 아직 소니와 세가가 세력을 잡고 있고 닌텐도는 고교에서는 그들의 밀대로 신출나기임이 분명하니 말이다.
닌텐도가 아무리 혼자 뛰어 나다고 해봤자 그의 두손이 열손을 이길 수는 없는 일이였다.
닌텐도는 옥상에서 저무는 저녁 노을을 쳐다 보았다. 그뒤로 에닉스가 다가 왔다.

형님 뭐하십니까?

내년 생각을 좀하고 있었다.

거참 공교롭네요. 저도 내년 생각을 하고 있었는데

왠지 내년에는 무언가 좋은 일이 생길 것 같아

그러자 둘이 서로 쳐다보면서 빙그레 웃었다.
마치 서로의 마음을 알았다는 듯이

저도 같은 생각이 들어 웃었는데

!

그리고는 둘이 같이 얼굴을 마주 보며 폭소를 터트렸다. 석양의 해는 완전히 지고 어슴프레하게 별이 보이고 있었다. 하지만 태양은 내일도 여전히 뜬다는 것을 의심하는 사람은 아무도 없었다.

몇일 후 세가의 집

세가는 자신의 방에서 운동회일을 곰곰히 생각해 보았다.
역시 자신의 생각에도 만족못할 그런 결과였다.

쿵

소니도 강한데 닌텐도도 이번 운동회를 보니 새로운 힘을 얻은 것 같고 고교에서도 역시 힘든가?

SEGA

빠루뚱

이렇게 집안에서 틀어 박혀서 뭘하지?

세가(돌아보며) 왠일이지? 네가 내집에 다찾아 오고…

SEGA

너한테 줄게 있어서…

이걸 입고 한번 움직여봐

SNK

SNK가 건낸 것은 램팩시스템이라는 운동복이였다.
SNK:이걸 입고 한번 움직여봐 세가는 SNK가 준 운동복을 입고 100M전력 질주를 해보았다.
그동안 그를 괴롭히던 달리기 중간에서 몸이 굳어지는 로딩이라는 경직현상 시간이 많이 짧아졌다.

이렇게 편할수가 그동안 항상 달리기 중간에 있던 로딩 경직 시간이 많이 없어지다니… 대단한 물건인데……

세가!

너는 3D에서 조금 딸릴지 몰라도 2D기술은 좋아!그래서 준 것뿐이야. 좋은 물건도 잘하는 사람이 써야지…

SNK가 가고 나자 세가는 다시금 투지가 불타올랐다. 그때 세가의 가정교사 스즈키 유가 들어왔다.

세가야 공부시간이다. 내가 항상 하는 말이지만 너는 아직 너의 능력을 60%밖에 쓰질 못했어. 이제 조금더 공부하여 100%를 쓴다면 고교 제패는 쉬울 거야.

오늘 공부할 과목은 아날로그 기술이다. 운동회때 가서 보니 닌텐도라는 애가 아날로그 기술을 쓰는데 너도 이런 새기술을 배워야 시대에 뒤떨어지지 않지. 아날로그 기술이 들어간 나이츠에 대해서 공부해보자.

네-

선생님 잘 안되는데요.

괜찮아. 곧 좋아 지겠지. 그리고 너한테 소개시킬 사람이 있다. 지금 올시간이 되었는데…

누굴까?

딩동

누구십니까?

저는 모델3라는 사람인데 스즈키 형님이 불러서 왔어요. 그러세요. 어서들어 오세요

모델3야 어서와라. 내가 너를 부른 이유는 지금 게임기고교에서 세가가 밀리고 있는 형편다. 그래서 다시한번 패권을 잡기 위해 너의 기술인 버파3를 세가에게 가르켜 줘야겠다.

너 싸움잘해!

형님의 부탁이니 가르켜 주는 것은 어렵지 않지만 이걸 과연 소화시킬 수 있을지…

푸핫하

모델3는 버파3 시범을 보였다. 초당 100만 폴리곤의 엄청나고 화려한 기술이 세가의 눈앞에 펼쳐졌다

이런 기술이 있을 줄…

선생님 도저히 못하겠어요. 안그래도 저는 폴리곤 기술은 취약인데 이런 기술을 저는 도저히 익힐 수가 없어요.

깨깽

세가야 너는 반드시 버파3 기술을 익혀야 된다. 그러지 않으면 도저히 앞으로도 승산이 없다. 내가 너를 위해 업그레이드키트 보약이라도 만들테니 반드시 너는 버파3를 익혀야 된다.

너는 다시 또 2인자에 머무르고 싶나?

해보겠습니다.

후후

한편 소니네 집

이미 사람들은 소니가 고교에서는 왕자라는 평가를 내리고 있었다.

SONY

그는 과거를 회상하고 있었다. 필립스와 손을 잡겠다던 닌텐도의 말을…
그 사건이 생각날 때마다 과거에는 치욕의 분노가 솟았으나 이제는 사건은 기억나도 감정은 그때만큼 격렬하지 않다.

차라리 그때 닌텐도의 행동이 나한테는 더 큰 약이 되었지 만일 그때 그렇게 닌텐도의 부하가 되었으면 지금의 내가 없었을지도 몰라. 고교에서 닌텐도는 안돼. 너무 자신의 힘만을 과신하고 있어. 혼자서는 아무리 강해도 한계가 있을 거야.

SONY

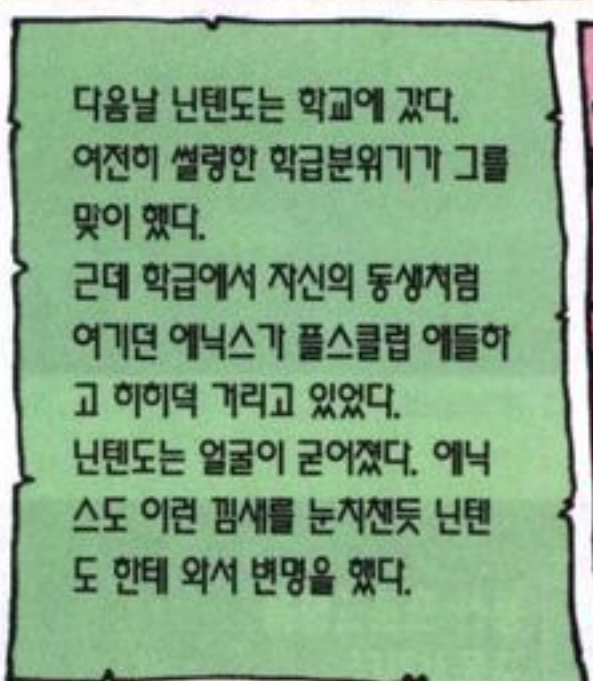
내가 중학교 싸움을 처음 보았을때. 그때 나는 그런 클럽에도 제대로 들어가지 못해 먼발치로 구경만 했지. 그때 나의 가슴을 설레게 한 것은 닌텐도의 강력함이 아니라 닌텐도와 스퀘어, 그리고 에닉스의 트라이앵글 어택이였지

트라이앵글어택!

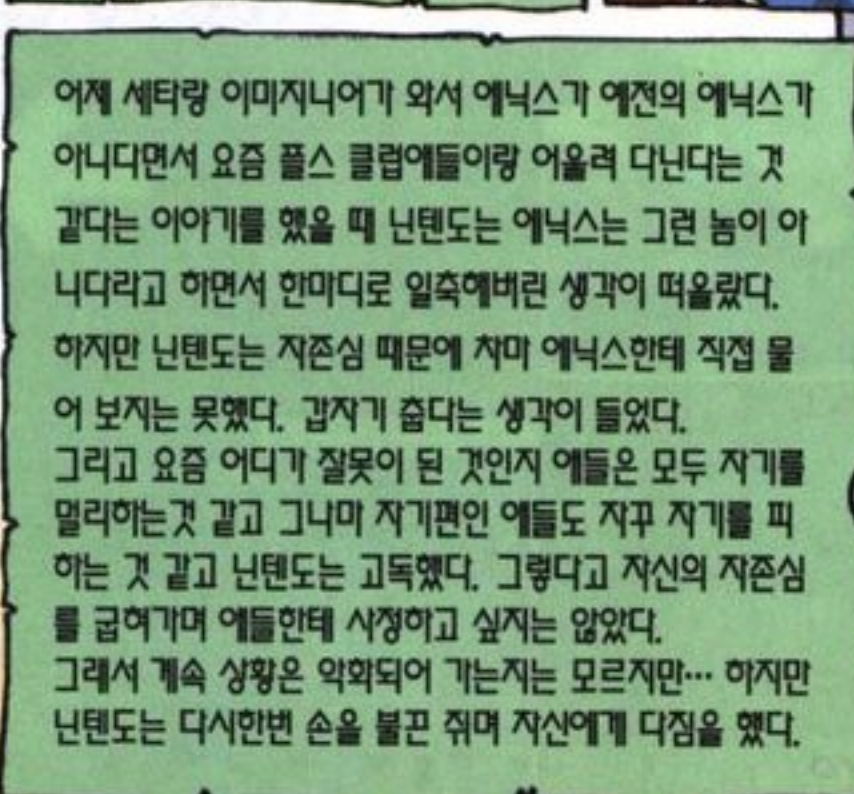
그리고 강한 동료의 중요성을 인식하고 최대한 친구 만들기로 나섰어. 하지만 어느새 내가 조금 세졌다는 평가를 들을 때 나도 점점 닌텐도처럼 강한것만 추구를 하게 되었지.

소니 너도 닌텐도와 다를게 없군. 나 와프는 플스클럽에서 탈퇴하겠어.

나의 최대의 장점인 겸손을 어느새 잊고 있었어. 하지만 그 사건이후로 더더욱 나는 나의 위치를 생각했지. 내가 싸움을 잘할 필요는 없다. 다만 나의 플스클럽 애들의 실력을 믿고 거기에 부응하는 행동을 하면 된다.

다음날 닌텐도는 학교에 갔다. 여전히 썰렁한 학급분위기가 그를 맞이 했다.
근데 학급에서 자신의 동생처럼 여기던 에닉스가 플스클럽 애들하고 히히덕 거리고 있었다.
닌텐도는 얼굴이 굳어졌다. 에닉스도 이런 낌새를 눈치챈듯 닌텐도 한테 와서 변명을 했다.

닌텐도형 왔어. 근데 플스 클럽애들과 얘기를 해보니 그렇게 나쁜 놈은 아닌것 같애…

끄

어제 세타랑 이미지니어가 와서 에닉스가 예전의 에닉스가 아니다면서 요즘 플스 클럽애들이랑 어울려 다닌다는 것 같다는 이야기를 했을 때 닌텐도는 에닉스는 그런 놈이 아니다라고 하면서 한마디로 일축해버린 생각이 떠올랐다.
하지만 닌텐도는 자존심 때문에 차마 에닉스한테 직접 물어 보지는 못했다. 갑자기 춥다는 생각이 들었다.
그리고 요즘 어디가 잘못이 된 것인지 애들은 모두 자기를 멀리하는것 같고 그나마 자기편인 애들도 자꾸 자기를 피하는 것 같고 닌텐도는 고독했다. 그렇다고 자신의 자존심를 굽혀가며 애들한테 사정하고 싶지는 않았다.
그래서 계속 상황은 악화되어 가는지는 모르지만… 하지만 닌텐도는 다시한번 손을 불끈 쥐며 자신에게 다짐을 했다.

모두 나를 버리더라도 나는 결코 굴하지 않는다.
나는 제왕 닌텐도……

또 다른 모습의 2탄! 기대하세요.

1997. 1. 23 ART BY J.J.S

글 : 박재석 그림 : 정종석

게임챔프에 당신의 얼굴을 싣고 싶지 않으십니까? 인포샵 게임챔프에서는 그런 기회를 여러분들께 드립니다!! 지금 당장 도전해 보세요!!

● 이벤트 1

최신 '정품 게임'을 드립니다!!

유저 자료실에서 정품 게임 3개(**창세기전 2, 삼국지 5, C&C 레드 얼럿**)과 게임챔프에 당신의 사진을 실을 수 있는 특전을 드립니다!! 지금 여러분이 가지고 계신 자료 중에서 정말 타인에게 소개하고 싶은 것이 있다면 지금 당장 서두르십시오. 자신이 가지고 있는 자료가 인포샵 게임챔프에서 가장 많은 조회수를 기록하는 그 순간!! 여러분에게 행운이 돌아갈 것입니다.

기 간: 1월 25일부터 2월 25일까지

선별방법: 많은 조회수를 기록한 자료 중에서 게임챔프가 임의로 4명을 선정.

접속방법: atdt 01410 ➔ 'nice' ➔ 34번 게임챔프 ➔ 42번 유저 자료실

시상내역:

1등 : 게임챔프에 자신의 사진을 실을 수 있는 특전 (1명)

2등 : 최신 IBM-PC 정품 게임중 택 1 (3명)

(창세기전 2, 삼국지 5, C&C 레드얼럿)

발표 : 2월 27일 인포샵 게임챔프 공지사항

인포샵 게임챔프 게임퀴즈 화면

당신의 얼굴을 볼 수

ATDT 01410 ➔

당신의 얼굴이 실립니다

삼국지 V

창세기전 2

C&C 레드얼럿

인포샵 게임챔프 접속방법

통신 프로그램을 구동시킨다 ➔

34번 챔프로 들어간다

게임챔프에서 있습니다.

NICE → GO CHAMP

새턴

당신의 얼굴이 실립니다

도서 상품권 5매

플스용 게임 소프트 2개

ATDT 01410

ATDT 01410을 입력한다

01410에 접속

NICE

약부호 'NICE' 입력

● 이벤트 2

새턴 게임기가 '퀴즈' 안에 있다!!

52번 게임퀴즈에서 우수한 성적을 올리신 분께 새턴을 드립니다!! 기존의 딱딱한 퀴즈 스타일에서 벗어나 16컬러 그래픽 중심의 게임퀴즈를 즐겨보세요. 한차원 다른 재미를 여러분에게 제공해 드립니다. 정말 재미있습니다.

기 간: 1월 25일부터 2월 25일까지

참가방법

① 이야기 6.1이상의 버전을 지닌 유저:
ATDT 01410 ➜ 'NICE' ➜ 34번 게임챔프 ➜ 52번 게임퀴즈

② 이야기 6.1미만이나 기타 VTX를 지원하지 않는 프로그램 유저:
일단 DL2나 하이콤 에뮬레이터를 다운받은 뒤 위의 순서를 따라한다.
(DL2나 하이콤 에뮬레이터가 있는 곳 ➜ 41번 챔프 자료실의 3번 유틸리티 방)

시상내역:

- 1등 : 새턴 (1대)
- 2등 : 게임챔프에 자신의 사진을 실을 수 있는 특전. (1명)
- 3등 : 플스용 게임 소프트 1개 (2명)
- 4등 : 도서 상품권 1장 (5명)
- 발표 : 2월 27일 인포샵 게임챔프 11번 공지사항

인포샵 게임챔프 초기화면

총 평 PS유저라면 누구나 오랫동안 기다렸던 [FF7]이 드디어 발매됐다. 일본에서는 1월 31일 예약 판매라는 것 때문에 1월 25일 현재 130만개의 예약이 완료되었다. 글쎄 예약자가 전부 구입하리라고는 말할 수 없지만 초기 예약 물량을 보면 기존시리즈를 훨씬 압도하는 수량이다. 하여튼 FF의 인기로 스퀘어의 인기는 하늘 높은줄 모르고 오를 것이고 플레이 스테이션은 게임계를 장악하게 될 것이다.
스퀘어!-영화와 같은 게임을 만들겠다고 선포하고 약 1년이 지났는데 과연 그 언약은 유저들에게 만족감을 주었다. 이 타이틀 외에 발표한 타이틀도 기대가 된다.

DQ 아버지 호리이 유지 씨가 바라본 FF7

"FF7 성공작이라고 인정한다!"

솔직히 말하면 FF7을 최대의 성공작이라 인정합니다. 아울러 DQ7 제작에도 많은 교훈이 됐습니다.

FF7은 특히 그림이 환상적입니다. 배경의 그림이 매우 자세하게 설정되어 있어 마을마다 다른 분위기를 느낄 수 있습니다. 그림만 보아도 여기는 어떤 곳일까? 여기는 과연 안으로 들어갈 수 있을까? 등 거리를 걸어보고 싶은 마음이 저절로 들게 만듭니다. 동굴이나 열차막장 등 적과 만나게 되는 장소도 리얼하게 표현되어 있어서 재미를 더하고 있습니다. 다만 그만큼 어디로 가야할 지 조금 어렵다는 느낌이 들 수도 있지만 이런 배경 위를 걷는다는 것만으로도 가슴이 설레게 만듭니다.

"지금까지의 FF와는 느낌이 다르다"

지금까지의 FF와는 무대설정이 매우 다르게 느껴집니다. 나로서는 무대가 퇴폐적인 근미래가 아닌가 하는 느낌도 들었습니다. 슬램이 있고 현실과는 조금 다른 문명이 존재하는 것 같습니다. 캐릭터도 모두 어두운 그림자를 짊어지고 있는 듯합니다. 지금까지의 시리즈에서도 그랬지만 특히 이번에 그런 색이 더욱 강하게 느껴집니다. 이에비해 DQ는 장난스럽거나 호걸이라고 할 만한 캐릭터가 많이 등장하고 캐릭터의 설정에 있어 어느정도는 플레이어에게 맡겨 버리는 것이 FF와의 차이점이라고 생각합니다.

"DQⅦ에 좋은 자극"

DQ는 어디까지나 자신이 주인공입니다. FF는 플레이어가 영화를 보고 있는 듯한 느낌이 강하죠. DQ는 어떤 이벤트라도 플레이어가 조작할 수 있도록 만들었습니다만 반대로 FF는 영화같은 오토(강제) 이벤트를 어떻게든 멋지게 보여주려는 의도가 엿보입니다. 같은 RPG라고 해도 전혀 다른 발상입니다. DQ와 FF는 이제 RPG라는 한단어로 표현할 수 없는 단계에 와 있다고 생각합니다. 별별 방법이 다 동원되기 때문에... 그런 뜻에서 앞으로 FF가 이런 수법을 과연 어디까지 진화시킬 지 다른 길을 걷고 있는 형제로서 앞으로도 계속 지켜볼 생각입니다. 나 자신에게도 다음 작품의 좋은 자극이 되었습니다.

롬팩에서 CD ROM으로 변화되고 가장 큰 변화는 용량이다. 지금까지는 용량의 제약이 있었기 때문에 하나의 기본형을 만들고 그것을 어레인지해서 사용하는 방법을 사용해 왔다. 이것은 그 나름대로 제한된 용량을 원활히 사용하기 위한 지혜였지만 이번에는 100이면 100을 전부 오리지널로 만드는 방법을 채택했다. 예를들면 마을의 화면. 기본 포맷이 있어서 A라는 마을과 B라는 마을의 건물의 형태나 상점의 색 등이 비슷한 경우가 대부분이었지만 이번에는 각 마을의 특성을 살린 디자인이 가능했던 것이다. 이것은 캐릭터도 마찬가지. 지금까지의 메인 캐릭터는 오리지널이었으나 마을에 등장하는 사람들이나 기타 특별히 비중이 없는 사람들은 대부분 비슷한 형태의 캐릭터들이 여기저기에서 등장하였다. RPG라는 것이 현실의 세계를 모방한 가공의 세계를 만든다고 하는 컨셉트를 가지고 있는데 지금까지는 비슷한 캐릭터를 마구 사용함으로 [illegible]적인 세계가 되어 버린 경우가 많았다. 이번에는 이 목적대로 보다 현실에 가까운 가공의 세계를 만들 수 있었다. 리얼리티라든가 생동감을 느낄 수 있게 되었다고도 말할 수 있다.

게다가 지금까지는 2D 세계였기 때문에 한번 그래픽 디자이너가 그린 것은 어디서든 같은 각도의 형태이며 꼭 필요한 경우 다시 그리지 않으면 안되었다. 하지만 이번에는 처음에 마을의 전체상을 설계해서 3D 공간상에 만들어 놓으면 그것을 어떤 효과로 보여줄 것인지를 추후에 결정할 수 있었다.

"최초의 의도를 거의 100% 소화"

FF7의 수석 프로그래머 요시노리 키타세가 말하는 FF7

"보다 현실에 가까운 가공의 세계를 만들었다."

게임을 만들기 시작할 때부터 그림같은 연출을 하고 싶었다. SFC로는 2D로 어느정도는 가능했겠지만 하드의 제약은 어쩔 수 없다. 입체적인 어느 각도에서도 볼 수 있는 그런 그림은 SFC의 도트 그래픽으로는 거의 실현할 수 없는 부분이다. 이번에는 이러한 제한없이 입체적인 그림을 사용할 수 있어 원래 생각했던 것과 거의 비슷한 작품으로 완성되었다.

FFⅦ에 있어서 새로움이라면 게임으로서의 감촉이랄까. 지금까지는 게임 중에 부자연스런 부분이 있었다. 키를 조작해서 캐릭터가 이동하고 어느 시점에 들어와서 전투신. 그후 맵으로 돌아가거나 화려한 동영상... 보통 이렇게 전개되는 게임에 있어서 게임장면과 화려한 동영상에는 많은 차이가 있어 그것이 게임으로서는 매끄럽지 못한 부분으로 작용할 때가 있었다. 게임을 즐기고 있는 사람에게는 이제 이것이 당연한 것으로 여겨질 지도 모른다. 이제 이것은 게임은 문법(?)으로 자리잡았지만 나는 이것을 깨트리고 싶었다.

"이번에는 연출의 볼거리가 40군데 정도"

유저에게 플레이 방법을 고심하게 만들기보다는 스토리나 영상이 자연스럽게 진행되는 그런 게임을 할 때의 느낌이랄까! 지금까지의 문법을 무너뜨린 부분이 새롭다면 새로운 것일 것이다. 볼거리라면 우선 배틀 신. 특히 3D 공간을 의식해서 카메라 워크나 화면효과를 사용한 캐릭터들의 움직임은 볼거리 중 하나이다. 필드의 경우도 평범한 부분과 화려한 부분의 차이가 크게 드러나지 않도록한 연출이 플레이어에게 모든 필드가 전부 스펙타클한 느낌을 줄 수 있을 것이라고 생각한다.

지금까지는 보통 오프닝과 엔딩 그리고 중반에 세계가 무너지면서 한번 정도의 볼거리가 있었지만 이번에는 그러한 볼거리가 40여곳이 넘는다.

캐릭터가 전투 중에 발휘하는 특수능력을 어빌리티라고 한다. FF는 어빌리티를 선택해서 그것을 선택하거나 조합하여 적의 공격에 맞서게 된다. 보스를 쓰러뜨리기 위해서는 어떻게 조합할까? 어떻게 조합하는 것이 효과적인지를 생각하면서 진행하는 것이 FF의 배틀 법칙이라고 생각한다. 이번에도 이것이 포인트이다.

몬스터 디자인에서 특히 주의하고 있는 것은 6탄 때부터 그랬지만 세계관이 미래성을 너무 띤 것이다. 그래서 가능한 한 중세풍의 몬스터는 피하고 근대적인 세계에도 전혀 이상하지 않은 디자인을 하도록 노력했다.

몬스터의 종류도 상당히 늘었다. CD롬의 대용량인 만큼 대폭적으로 업했다. 지금까지는 용량의 관계로 종류가 제한되었지만 이번은 집어넣을 만큼은 다 넣었으므로 기대해도 절대 실망하지 않을 것이다.

혼을 담은 시나리오

노무라 테츠야 씨는 이번부터 시나리오에도 연관되어 있다.

시나리오라고 해도 전부 내가 시나리오를 썼다고는 할 수 없고 밑거름이 되는 아이디어를 거론하기도 하고 다양한 생각을 하기도 하는 역할뿐이었다. 실은 이번의 시나리오는 완성되기까지에 몇개인가의 단계를 거쳤다.

최초는 토론하는 방식으로 조잡한 안을 많이 냈다. 스스로도 [이런 느낌으로 나가고 싶다]라는 안을 계속해서 내어 그것을 키타세 씨가 문장으로 정리했다. 그것을 또 노지마 씨가 대사를 넣어 고치고... 이런식으로 시나리오는 완성되어 갔다.

그리고 난 후 시나리오의 메시지성도 조금 강화시켜 나갔다.. 그런 의미에서는 조금 성인들의 이야기가 될지 모른다.

성인 티가 나는 것에는 최초 사카구찌 씨에게서 [生命]을 테마로하라는 내용을 전해 받은 이유가 가장 크다. 그런 이유에서라도 지금까지의 시리즈 중에서 가장 깊이 있는 스토리로 될지 모른다.

캐릭터 디자인 담당 노무라 테츠야 씨가 말하는 FF7

메시지성 강한 성인들의 이야기

폴리곤으로 디자인

지금까지는 아마노요시타카 씨에게 부탁했던 캐릭터 디자인을 이번작에서는 노무라 씨가 담당하기로 했다. 하지만 그는 결코 아마노 씨의 일을 대신했다고는 생각하지 않는다.

이번에 캐릭터를 디자인 할 때에는 폴리곤이라는 것을 그다지 의식하지 않았다고 한다. 하지만 폴리곤으로 만들기 위해서 다양한 기법을 구사하지 않으면 안되는 부분도 있었다.

그것은 지금까지는 스스로 디자인한 뒤 도트를 처서 완성했으나 이번은 폴리곤으로 형태를 만들지 않으면 안되었으므로 모델러에 디자인을 세세하게 전할 필요성이 있었다. 지금까지 보이지 않았던 부분, 즉 뒷모습, 세세한 디테일 부분이 그것이다. 그렇게 지금까지 그러넣지 않았던 부분까지 지정하는 것이 상당히 힘들었다고 한다.

하지만 혼자 스스로 완성시키는 부분이 아니기 때문에, 특히 이번의 몬스터 디자인의 대부분은 그의 후배들이 열심히 노력해 주었기 때문에 한층 도움이 되었다.

SQUARE

Square

「FF4」 PS로 완벽 이식!

파이널 판타지4

벌써 6년전 게임이 되어버린 SFC의 「FF4」. 당시의 스토리와 시스템 등 높은 게임성으로 당시 유저들을 단숨에 끌어들였던 「FF4」가 오프닝과 엔딩에 CG무비를 가미한 것 외에 새로운 시스템을 추가해 PS에 부활한다. 이 완전 이식의 성패를 지켜보도록 하자.

장 르 : RPG
제 작 사 : 스퀘어
현지발매일 : 97년 봄 예정
현지발매가 : 미정

오프닝과 엔딩을 장식하는 CG무비

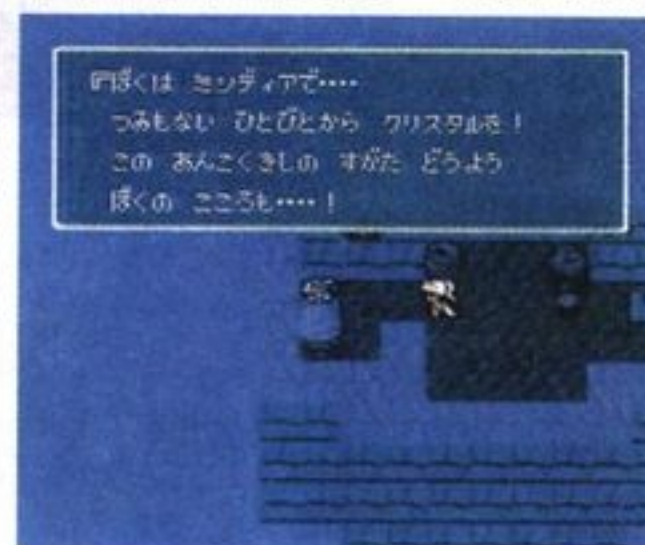
오프닝과 엔딩을 장식할 CG무비를 첨가한 것 외에 SFC의 「FF4」를 그대로 이식해 그다지 낯설지 않다. 더욱이 지금의 「Ⅶ」의 원류라고 해도 좋을 스토리를 중시하는 시스템을 보이고 있어 한편의 영화를 보는 듯한 기분으로 플레이 할 수 있게 된다.

안을 참여시켜 파블로…

세실, 리디아, 테라의 파티가 담시안으로 출발

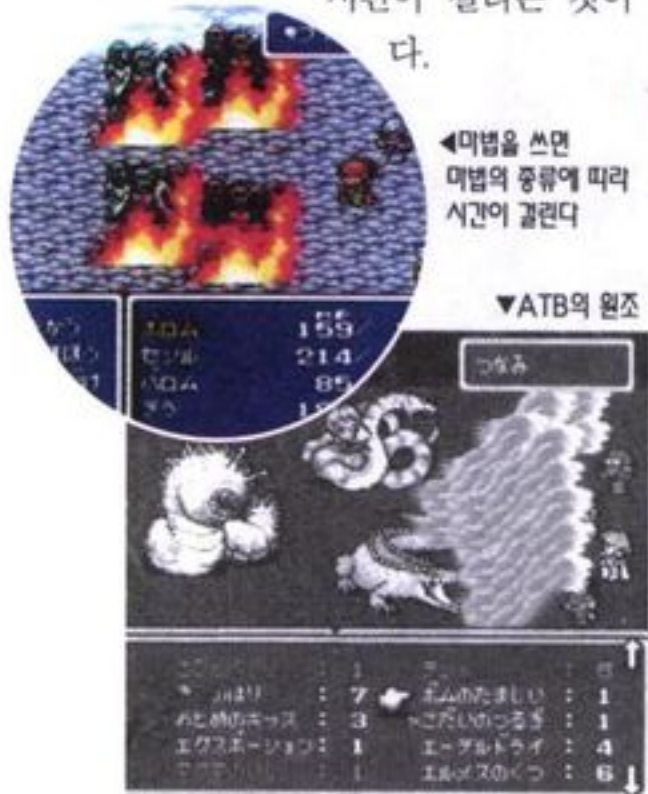
스토리

죄없이 수많은 사람을 죽이고 크리스탈을 훔쳐가는 바론왕국. 그 선봉의 역할을 하고 있는 부대가 주인공인 암흑기사 세실이 인솔하는 '비공정단 붉은 날개'. 그러나 세실은 바론왕의 통치방법에 의혹을 품기 시작하고 바론왕은 이를 알아채고 세실에게 환수 토벌과 미스트 마을의 통치를 명령해 다음날 여행에 떠나게 한다. 카인과 함께 세실은 미스트 마을에 도착하지만 바론왕은 봄으로 마을을 잿더미로 만든다. 그 때 한소녀와 우연히 만나는데 소녀로 인해 카인과 헤어지게 되고 의식을 잃은 소녀를 등에 업고 혼자서 리카이보 마을로 간다. 마을에는 세실을 추방한 로자가 부상당해 있고, 세실은 소녀 리디아와 동굴에서 만난 현자 테리와 함께 로자를 도울 약을 구하기 위해 담시안으로 간다. 세실 일행이 담시안에 거의 도착했을 때, '붉은 날개' 부대가 담시안으로 날라오고 크리스탈을 빼앗아 간다. 담시안에서 세실은 자신을 공격했던 사람이 신임 골베더인 것을 알게 되고 그 때 딸을 잃어버린 테라는 혼자 복수하기 위해 여행을 떠난다. 담시안의 왕자 길버트의 힘을 빌어 로자를 구한 세실 일행은 파블 스님 안을 도와 무사히 파블에 도착하지만 곧 '붉은 날개' 부대가 공격해 온다. 그 지휘군 골베더와 그의 친구 카인이 세실 일행을 공격한 것이다. 로저를 인질로 잡혀 배를 타고 바론으로 향하는 세실 일행이 바다에서 바다의 왕 리바이아산과 만난다. 배는 침몰하고 세실은 혼자서 미시디아에 떠돌다 도착한다. 어느 할아버지의 이야기를 듣고 파라딘이 되기 위해 「시련의 산(試練の山)」으로 향한다. 파롬과 포롬, 그리고 산중에서 다시 만난 테라와 산 정상으로 간다. 마침내 산 정상에서 파라딘이 된 세실. 그는 또다른 엄청난 운명에 빠지게 된다.

골베더와 세실의 만남

시리즈를 더해가는 시스템의 원류

「FF」의 시리즈에서 항상 등장하고 있는 ATB(액티브 타임 배틀)과 컨피그 시스템도 엄격히 말하면 「Ⅳ」에서 시작된 것이다. 「Ⅳ」의 ATB는 타임 게이지도 없고 아이템을 선택하고 있는 사이에도 몬스터가 공격해 오기도 한다. 「Ⅴ」이후 타임 게이지가 생겼는데 「Ⅳ」와 다른 점은 마법을 부리는 동안 시간(턴수)이 걸린다는 것이다. 강력한 마법일수록 커맨드를 입력하고 나서 캐릭터가 움직일 때까지 시간이 걸리는 것이다.

◀마법을 쓰면 마법의 종류에 따라 시간이 걸린다

▼ATB의 원조

▲▼붉은 날개 부대- 군사국가 바론의 전재기사 시드가 만든 세계최강의 비공정

캐릭터

진정한 사랑을 보여주는 전사들

주인공 세실을 비롯해 4인 캐릭터의 모델링 CG는 오프닝과 엔딩에서 화려하게 연출된다. 로저의 세실에 대한 사랑, 세실과 카인의 동료애, 그리고 다른 캐릭터의 부부애와 형제애 등이 있다.

암흑기사 세실

암흑기사로서 바론왕에게 충성하고 있었기 때문에 백귀도사 로저의 사랑을 거부한다. 그러나 바론왕의 통치방법에 의혹을 갖고 환수 토벌에 임한다. 미스트 마을의 사건을 기회로 모험의 여행에 나서고 시련의 산에서 파라딘으로 변신. 그로인해 그는 다른 운명을 맞이하게 된다.

HP를 소비해서 적 전체를 공격한다

용기사 카인

세실의 친구이었지만 환수 토벌에서 행방불명이 된다. 그리고 다시 세실 앞에 나타날 때는 적으로 등장한다. 세실과의 우정과 로저에의 사랑에 고민하고 방황한다.

점프하는 기술도 변하지 않았다

소환사 리디아

미스트 마을에서 갑작스럽게 고아가 되어 버렸지만 세실을 만난 후 사랑을 느끼게 된다. 리바이아산에 의해 배로 납치되어 행방불명되어 버리고 그 후 소녀에서 성인이 되어 파티에 참가하지만 CG로는 리디아의 성인 모습을 볼 수 없다.

환수를 불러내어 공격한다

백귀도사 로저

백귀도사로서 누구에게든 헌신적인 존재. 그러나 마음 속에는 언제나 세실을 사모하고 있다. 자신의 위험은 아랑곳하지 않고 행방불명된 세실을 찾아나서는 로저를 보면 세실에 대한 사랑이 어느정도인지 알 수 있을 것이다.

활을 무기로 할 때는 적중률 100%로 만들 수 있다

닮은꼴게임

시스템:70% / 캐릭터:50%

SFC 파이널 판타지Ⅵ

시리즈물이므로 대부분 연속성을 띠고 있어 시스템과 캐릭터는 거의 같다. 이번 PS용 「파이널 판타지Ⅳ」은 특히 오프닝과 엔딩 장면에 CG무비를 삽입했다는 것이 좀 특이할 뿐 기존의 SFC와 다른점이 없으므로 거의 같다고 할 수 있다.

COON STROY!

사가 프론티어

3월에 발매될 예정인데도 아직 가격이 결정되지 않은 사가 프론티어. 계속 새로운 정보가 공개되는 가운데 현재 완성도는 비밀에 싸여있다. FF에 과 같은 연기사태는 없어야 할텐데...

쿤의 스토리를 따라가 보자!

장 르 : RPG
제작사 : 스퀘어
현지 발매일 : 97년 3월 예정
현지 가격: 미정

캐릭터별 스토리가 점차 공개되는 가운데 이번에는 쿤(COON)이다. 새롭게 공개된 캐릭터들과 함께 쿤의 능력과 쿤을 주인공으로하여 스토리를 약간 진행시켜 보기로 하자.

쿤의 능력!

쿤을 비롯한 몬스터들은 기본적으로 인간과 같은 「기」와 「술」을 익힐 수 없다. 그대신 그들은 자신이 쓰러뜨린 적의 능력을 흡수할 수 있는 것이다. 일단 흡수된 능력은 언제나 사용가능하며 능력흡수후에는 그 능력을 가지고 있던 몬스터의 모습으로 변하게 된다.

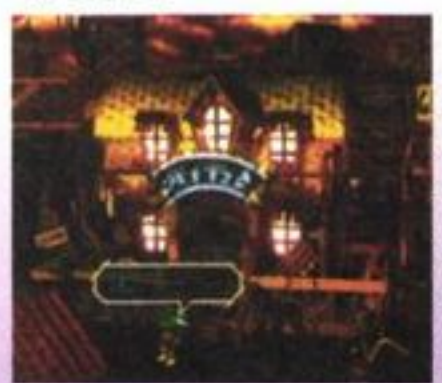
SCENE 00-고향의 운명을 짊어진 쿤!

시나리오의 초반. 쿤이 장로에게 사명을 부여받는 장면이다. 중요한 사명을 짊어지고 다른 리존으로 길을 떠나게 되는 쿤. 하지만 의외로 긴장되지는 않는 모양이다. 원래 그의 종족이 밝은 성격을 가지고 있는 탓일까? 장로도 걱정이 되는 모양!

SCENE 01 수많은 만남이 기다리는 스크랩프의 주막으로!

게이트를 지난 쿤은 리존 「스크랩프」의 주막으로 가게된다. 이 주막은 모험자들이 잘 모이는 포인트로 이곳에서는 몇명의 협력자를 구할 수 있을 것이다.

물론 포인트가 되는 장소이므로 다른 주인공의 시나리오에서도 이 주막은 곧잘 등장하게 된다.

리존 「스크랩프」

미그멜 이외의 세계는 모르는 쿤에게 이 주막은 신기한 장소이다

SCENE 02
최초의 동료 메이렌

주막에서 처음 말을 나누게 되는 것은 메이렌이라는 인간 여성이다. 말을 듣자면 그녀도 현재 「반지」를 찾고 있다고 한다. 일종의 운명같은 것도 느낄 수 있는 만남이다. 메이렌은 마그멜을 구하기 위해 쿤의 여행에 동료가 되어 준다. 반지에 관해서 풍부한 지식을 가지고 있는 그녀의 존재는 탐색에 커다란 도움이 될 것이다.

메이렌. 인간 여성으로 반지 연구가

몬스터인 쿤의 실제 나이를 외견만으로 구별하기 매우 어렵다. 하지만 그가 말하는 것을 보면 나이가 어리다는 느낌이...

SCENE 03
마음 속은 아직 어린아이

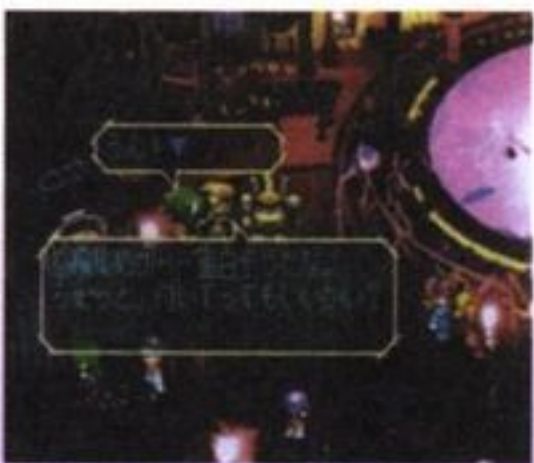
다음 두사진을 보자. 쿤이 왜 아직 어린아이의 티를 벗지 못한 것인지 알 수 있을 것이다. 쿤은 마그멜 이라는 특수한 리존에서 살아온 몬스터이므로 아직까지 천진난만함을 가지고 있다. 이것이 그의 매력 중 하나이겠지만...

마그멜의 몬스터가 밝은 성격을 가지고 있기 때문일까? 쿤은 사람을 의심할 줄 모른다

왠지 슬퍼보이는 여자에게 말을 걸지만...

SCENE 04
새로운 동료가 또 한사람

주막에서 만나게 되는 중요 캐릭터는 메이렌만이 아니다. 류트라는 인간 남성도 말을 걸면 동료가 되어 준다. 악기를 항상 가지고 다니는 그 남자는 노래같이 말을 하는 쾌활한 청년이다. 특별한 능력은 없는 듯하지만 누구라도 쉽게 친해지는 밝은 성격으로 파티의 분위기 메이터가 된다. 이것으로 파티는 3인. 전력적으로도 상당히 충실해 졌다.

류트. 솔직하고 밝은 성격의 청년

이야기에 멜로디 라인을 붙여 노래하는 류트

SCENE 05
T260G의 성능은?

주막에서 모을 수 있는 동료 중 마지막은 주인공 중 하나인 T260G. 자신의 기억을 회복시키기 위해 여행을 하고 있는 그(?)도 이 주막에 온 것이다. 로보트이므로 화력에 관해서는 많은 도움이 되는데 동료로 할 것 인지 아닌지는 임의로 결정할 수 있다.

T26OG. 중요한 임무가 있었다는 것은 알지만 그것이 무엇인지를 모른다

T260G의 이름을 붙인 아버지?

드디어 T260G에게 이름을 붙여준 아버지가 판명되었다.그것은 다름 아닌 문어와 비슷한 생물이었다.이 생물이 왜 그런 이름을 붙였으며 어떤 곳에서 태어난 생물인 지는 아직 불명!

화면 가운데 문어와 같은 생물이 T26OG에게 이름을 붙여주고 있다.

SCENE06
슈라이크의 유적으로

무대는 현재와 비슷한 문화를 가진 리존 슈라이크. 이 리존에는 다수의 유적이 여러군데 산재해 있고 쿤은 그 중 한군데로 들어가게 된다. 문제의 반지가 고분 안에 잠들어 있다는 정보를 들었기 때문이다. 과연 쿤이 만나게 되는 것은...

리존 「슈라이크」

SCENE 07-오우미의 반지 수집가

마지막으로 소개하는 것은 이번에 처음 공개된 리존 「오우미」. 여기에 살고 있는 반지 수집가의 집에 방문하게 되는 장면이다.룸 의 그래픽이 매우 뛰어나다. 아직 그 수집가가 어떤 사람인지는 모르지만 귀중한 반지는 간단하게 얻을 수는 없을 듯...

리존 오우미
마치 미술관과 같은 분위기의 저택이다

닮은꼴게임

시스템:65% / 캐릭터:45%

파이널 판타지Ⅵ

스퀘어의 작품은 일단 대부분이 파이널 판타지를 축으로 그외의 작품은 파이널 판타지의 외전적 성격으로 발매된다는 느낌이 강하다. 성검전설이나 파이널 판타지 택틱스를 비롯하여 이 사가 역시 그것을 부인할 수는 없다.

SQUARE

정상을 노려라!

토발 2

이번엔 토발 섬 곳곳을 보여주는 맵이 공개되었다. 다양한 스테이지들이 준비되어 있어 더욱 재미를 더할 것 같다. 또한 공격 기술은 간단한 기술이 아니라 좀더 복잡하고 세밀한 움직임으로 발전되었으므로 토발 2 탄을 눈여겨보자.

장르: 3D 대전 격투
제작사: 스퀘어
현지 발매일: 97년 봄 예정
현지 가격: 미정

이번엔 토발 섬 곳곳을 보여주는 맵이 공개되었다. 다양한 스테이지들이 준비되어 있어 더욱 재미를 더할 것 같다. 또한 공격 기술은 간단한 기술이 아니라 좀더 복잡하고 세밀한 움직임으로 발전되었으므로 토발2 탄을 눈여겨보자.

개최지 결정! 토발 스테이지 공개

성 안 정원 스테이지

마을이 잘 내려다 보이는 곳에 위치한 성. 격투를 좋아하는 우단 황제인 만큼 장엄한 느낌의 건물

떠다니는 섬 스테이지

링 아웃되면 바다 속으로 빠지고 만다

격투장 스테이지

바람이 휭 불기만 해도 무너져 버릴 것 같은 낡은 격투장

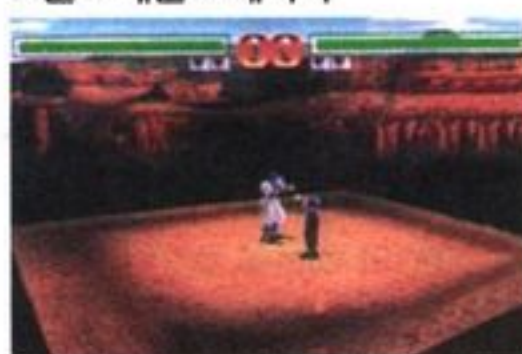
선박장 스테이지

배를 통과시키기 위한 다리가 있는 것으로 보아 선상에서 전투가 있는 모양이다

돔 스테이지

쓸쓸함이 감도는 버려진 공장 같은 곳

마침내 밝혀진 혹성 토발의 전모

그랜드 캐넌 스테이지

앗! 토발 섬에도 그랜드 캐넌이.. 더욱 RPG에 가까워진 퀘스트 모드

더욱 RPG에 가까워진 퀘스트 모드

필드 화면

퀘스트 모드에는 정보를 모으는 필드와 적이 나오는 던전, 두가지 장소가 있다. 마을 사람들의 이야기를 듣고 정보를 모아 보자. 숨겨진 던전 등도 있을 것이다.

모험이 시작 되는 최초의 마을

고대의 유적

사막의 폐허

황량한 폐허 -모르모린광석을 파낸 폐허

던전 화면

짙은 안개. 이곳은 산의 정상인 듯..

미법을 쓰는 놈일까?

이색적인 적들

해골 적

억! 늑대인간이다

선택 방법에 의해서는 더욱 복잡한 패턴이 된다. 선택할 수 있는 기술도 표에 있는 종류만이 아닌 듯

타격

붙잡은 후의 타격공격. 캐릭터에 의해 그래픽이 변화하는 것이다. 전작에서는 단발적인 공격이었지만 「2」에서는 연속해서 공격할 수 있다.

들어올리기

상대를 번쩍 들어올려 들고 다닐 수도 있다

공격이 히트한 순간, 그대로 타격공격할 것인가, 다시 붙잡을 것인가를 선택할 수 있다

연속공격

최대 5발까지의 공격이 히트하는 연속기. 상하단의 구별이 있다. 게다가 도중에서 던지기 기술로 이행할 수 있다.

방어측은 공격측이 상하단의 어느쪽을 공격해 올 것인가를 예상해 가드할 필요가 있다

드래곤

붙잡기에서 진화한 여러가지 공격기

상대를 붙잡은 후의 공격은 전작에도 있었지만 「2」에서는 붙잡은 후의 선택지가 증가했다기보다는 한층더 격렬해졌다고 할 수 있다.

붙잡은 후의 공격예

붙잡기 →		
밀기	→	연속공격
던지기	→	타격과 움그림
끌어당기기	→	눌러 쓰러뜨리기
타격	→	타격과 움그림

끌어당기기

붙잡은 상태로 이동한다. 좌우만이 아니라 앞에서 뒤까지 이동할 수 있으므로 상대의 링 아웃을 유도할 수도 있다.

전작보다도 부드럽게 움직이게 된 끌어당기기. 링 아웃을 노리는 것 뿐 아니라 타격과 던지기 등의 공격을 더할 수 있다

던지기1

던지기 기술은 캐릭터에 의해 성질이 변한다.

기본 패턴은 단순히 상대를 던지는 것 뿐. 이 경우, 상대를 던져 쓰러뜨린 후 다시한번 공격을 할 수 있다.

상대를 번쩍 들어올려 그대로 지면에 던진다

타격을 가하고 관절을 부러뜨리는 공격

던지기2

캐릭터에 따라서는 던지기에서 상대를 눌러 쓰러뜨리는 경우가 있다. 예를 들면 홈의 경우, 사진처럼 상대를 던진 후 그대로 말을 타는 자세로 올라탄다. 그다음 공격을 가할 수 있는 것이다.

파워 봄에서 상대를 다운시키고 공격을 가한다

누르기

던진다음 눌러서 쓰러뜨릴 경우와 다른 것은 붙잡은 후 곧 이 상태로 할 수 있는 것. 좀전에 소개한 홈의 던지기 기술이 특수한 예로 원래는 붙잡기→눌러 쓰러드리기가 기본이지만 현시점에서는 여기에서 타격공격을 가할 수 있다는 것이 알려졌는데 혹시 관절기술 등도 갖추고 있는지도 모르겠다.

마운트 포지션에서 상대를 공격

밀어내기

언뜻 보아서는 아무런 효과도 없는 것처럼 보이지만 실은 중요한 동작이다. 예를 들면 붙잡힌 선수가 밀쳐내면 완전히 역전이 되는 기술.

특히 대인전에 유효한 기술 중의 하나. 상대를 속이기 위해서도 필요하다

새로운 도전자

닥 터V	
출신성	지구
성별	남
연령	32세
신장	202cm
체중	105kg
참가동기	어느 고서문에 기록되어 있는 '왕자의 돌'를 찾아 의학의 발전을 돕기 위해.

유타니차코	
출신성	지구
성별	여
연령	23세
신장	174cm
체중	58kg
참가동기	토발 섬에 감도는 사악한 기운을 알아챈 패트롤대에 의해 불려왔다. 정보를 모으기 위해 파견되었지만 가능하면 우승하고 싶다.

닮은꼴 게임

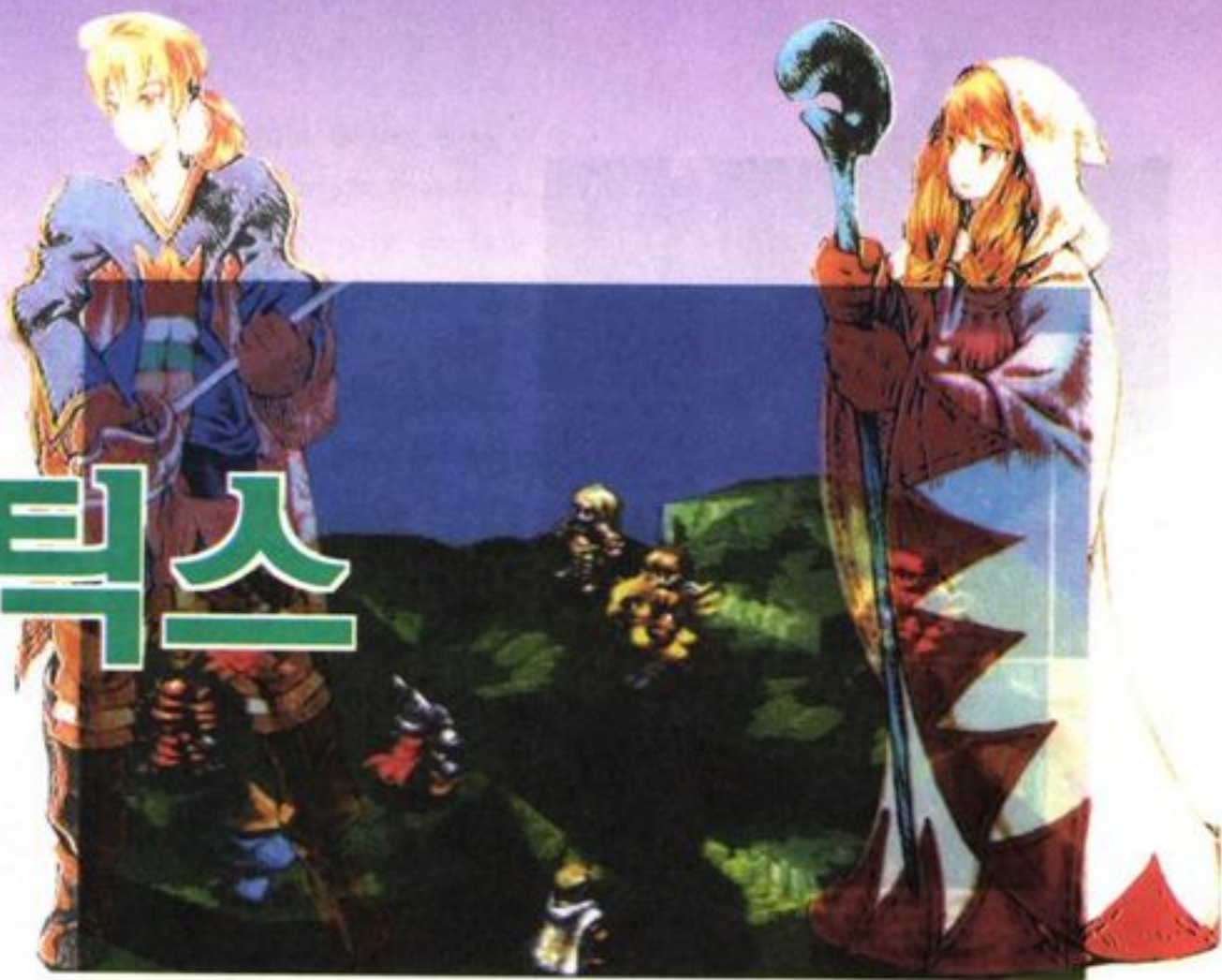
시스템:50% / 캐릭터:0.5%

PS투신전3(타카라)

「투신전3」에서는 옆구르기 기술이 있었는데 이와 비슷하게 「토발2」에서도 옆이동이 보인다. 또한 장풍이라는 기술도 두 게임에서 보여 무기와 기술면에서 닮은 점이 많이 눈에 띄다. 다만 차이점이라고 하면 「토발2」에는 퀘스트 모드가 있다고나 할까.

새로운 FF의 세계!

파이널 판타지 택틱스

FF택틱스는 전투를 즐기는 RPG로 플레이어의 전략과 지령에 따라 다채롭고 리얼한 전투를 전개할 수 있다. 또한 입체 맵 공간(3D)에 시간의 흐름(1D)도 재현한 4D라고 하는 신감각 배틀 RPG를 즐길 수 있을 것이다.

장르: 4D 배틀 RPG
제작사: 스퀘어
현지 발매일: 97년 봄 예정
현지 가격: 미정

이야기는 이 세계에서 커다란 역사적 사건을 쫓아가는 형태로 전개되고 전투가 진행됨과 동시에 정식으로 기록되지 않았던 진실의 세계가 밝혀진다.

전쟁이 더욱 커진 것은 격전의 동란 시대

골타나 家 라그 家

이베리스라는 왕국에서는 왕이 죽은 후 누가 후계자가 될 것인가를 둘러싸고 격렬한 내전이 발생해 전란의 소용돌이가 일고 있다.

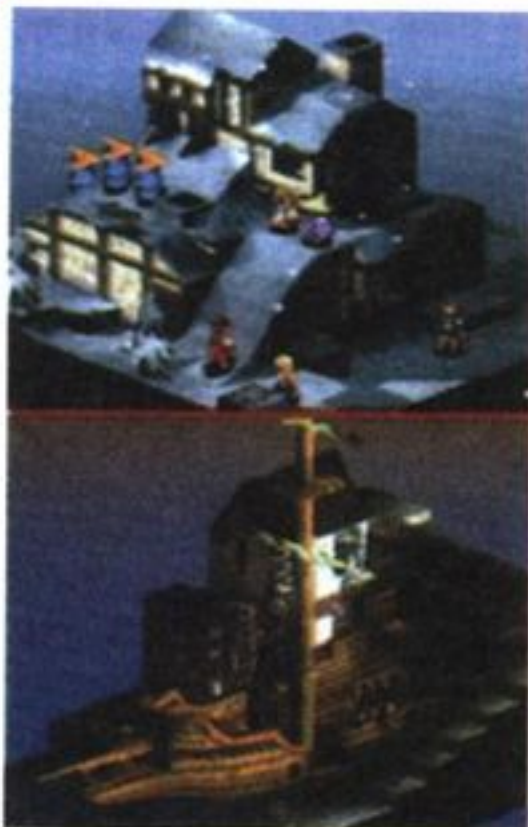
왕위를 다투고 있는 두 세력은 모두 사자 모양의 문장을 썼기 때문에 이 전쟁을 「사자의 전투」라고 한다.

기록되지 않은 역사 이야기

목숨을 건 치열한 격전

조디악 스톤 (ZODIAC STONES)이 승리를 가린다

전설의 크리스탈

FF에 없어서는 안될 신비의 크리스탈.

FF택틱스의 세계에도 물론 크리스탈이 존재한다. 그것도 한개가 아니라 다수의 종류가 존재한다. 그 가운데서도 특히 중요한 것이 '조디악 스톤'이라고 불리는 12개의 크리스탈이다. 점성술에서도 쓰이고 12 종류의 성좌 문장이 새겨진 별의 힘을 품고 있는 강력한 크리스탈. 그렇지만 어디에 있는지 아무도 모른다. 어떻게든 발견해서 손에 넣어야만 한다.

양 자리	황소 자리	쌍둥이 자리
게 자리	사자 자리	처녀 자리
물고기 자리	물병 자리	염소 자리
사수 자리	전갈 자리	천칭 자리

조디악 브레이브의 전설

옛날에 야망을 품은 왕이 마신을 불러들여 세계가 위기에 빠진 일이 있었다. 그 마신을 물리친 것이 조디악 브레이브(황도 12궁의 용사)라고 불리는 12명의 용사들이다. 조디악 스톤은 그들이 지니고 있던 것이라고 한다.

마법을 써서 하데와 싸우라!!

전투 신은 리얼한 3D 맵. FF 시리즈에서 계속 나온 친숙한 마법도 쓸 수 있다. 물론 마법을 쓸 때의 그래픽은 여느 시리즈와는 완전히 다른 박력 만점의 새로운 그래픽이다.

고저의 차가 큰 장면에서는 마법을 사용할 수 있는 캐릭터가 대활약을 한다

백마 도사 -마비나 독은 에스나의 마법으로 고쳐낸다

흑마 도사 –선더 최강의 마법 선더자를 받아라

선더자의 위력! 하늘에서부터 거대한 번개가 내려와 적의 머리 위로 떨어져 격렬한 빛을 내뿜는다. 선더에 약한 적은 한번에 무질러 버릴 만큼 굉장하다

대지의 마법 퀘이크는 지진을 일으키는 공격으로 땅이 갈라지고 바위가 화면 여기저기서 떨어진다

브리자가보다도 강력한 얼음 마법 최강의 공격법은 브리자자.

선더 공격마법은 선더, 선더라, 선더가의 순서로 위력이 강해져 간다

몽크– 레비테토의 마법으로 공중에 뜰 수 있다

기사–지면에 있는 적에게는 퀘이크의 마법이 위력을 발휘한다

마법은 공격뿐만 아니라 회복의 마법도 승리를 위해서는 꼭 필요하다

지금까지의 FF에서 선더가가 가장 강력한 선더 공격 마법이었으나 FF택틱스에서는 그보다 한층 강력한 선더자라는 마법이 존재한다

무희– 화이가의 불로 모든 것을 태워 버린다

마법은 무한하다!

위에 소개한 공격법 이외에도 불의 마법 화이자 등 이름 끝에 자가 붙어 있는 것이 최강 마법이다.

마법은 적에게만 거는 것이 아니라 장소에 거는 것도 가능하다. 마법에 걸리는 범위 안에 적이 없을 때에도 미리 적의 움직임을 파악하고 마법을 외워 두는 것도 가능하다.

마법이 걸리지 않는다고 생각해서 적이 접근해 왔을 때에 마법이 발동해 손상을 줄 수 있다. 마법을 잘 사용하면 강적도 쉽게 물리칠 수 있다. 마법에 관한 전략을 잘 세워보자.

MYSTERY

「FF」에서 등장한 크리스탈과는 무슨 관계일까?

「FFT」에서도 크리스탈이 등장한다. 황도십이궁을 띠고 있는 12개의 크리스탈. 전설 속의 용자가 가지고 있었지만 그 진상은 아직 수수께끼이다. 단, 크리스탈은 「FF」 시리즈(「FFⅥ, Ⅶ」를 제외)에서는 스토리상, 중요한 역할을 해 온 심볼과도 같은 존재이다. 이번에도 크리스탈을 중심으로 스토리가 진행되어 갈 것으로 예상된다.

「FF」의 세계의 상징, 크리스탈

크리스탈을 중심으로 스토리가 진행된다

시리즈에 등장한 친숙한 직업은?

각각 개성적인 특징을 갖고 있는 직업. 모든 무기와 방어구를 장비할 수 있지만 어떤 특성도 갖고 있지 않은 '스핑(「FFT」에서는 견습 전사에 해당하는 직업)'을 비롯해 나이트와 용기사라는 공격 중시형의 직업, 백마도사와 소환사와 같은 마법 중시형의 직업, 약사와 춤추는 아이와 같은 공격 보조형 직업 등 여러가지 타입이 등장했다. 과연 「FFT」에서는 어떤 직업이 등장할까?

숨겨진 직업도 있다
현재 알려진 9종류의 직업

닮은꼴 게임

시스템:50% / 캐릭터:10%

전설의 오거배틀

「전설의 오거배틀」이나 「택틱스 오거」등이 비슷한 게임인데 어떻게 보면 「파이널 판타지」시리즈의 성격이 더 깊어 캐릭터라든지 아이템이나 마법 등이 친숙하게 느껴진다.

Square

Square

Battle

4D배틀 RPG로 이름 붙여진 『FFT』에서는 직업과 능력을 살리면서도 이 제까지의 「FF」시리즈와는 구분되는 배틀시스템을 채용했다. 이것이 4D배틀이다.

궁극의 4D배틀과 더욱 강력해진 마법의 다양함

지형효과

커서 위치의 지형효과는 물리적인 공격과 마법 2가지의 요소로 나누어져 표시되었다. 덧붙여 말하자면, 검의 아이콘은 물리적인 공격을, 지팡이가 마법을 나타낸다. 상황에 맞는 공격의 선택이 승패를 좌우한다.

캐릭터 패러미터

캐릭터 상태를 나타내는 게이지에는 잘 알려진 HP, MP 이외에도 WT(대기시간)가 추가되었다. 이 게이지가 완전히 차게 되면 명령어 입력을 할 수 있다.

높이

전투에 있어서 가장 중요한 요소의 하나인 높이는 화면 오른쪽 위에 알기 쉽게 표시되었다. 얼마나 유리한 장소를 차지했는지가 생사를 좌우한다.『FFT』에는 고저의 차이가 있는 3D 필드에서 전투가 전개된다. 그러면 어째서 4D라고 하는가?

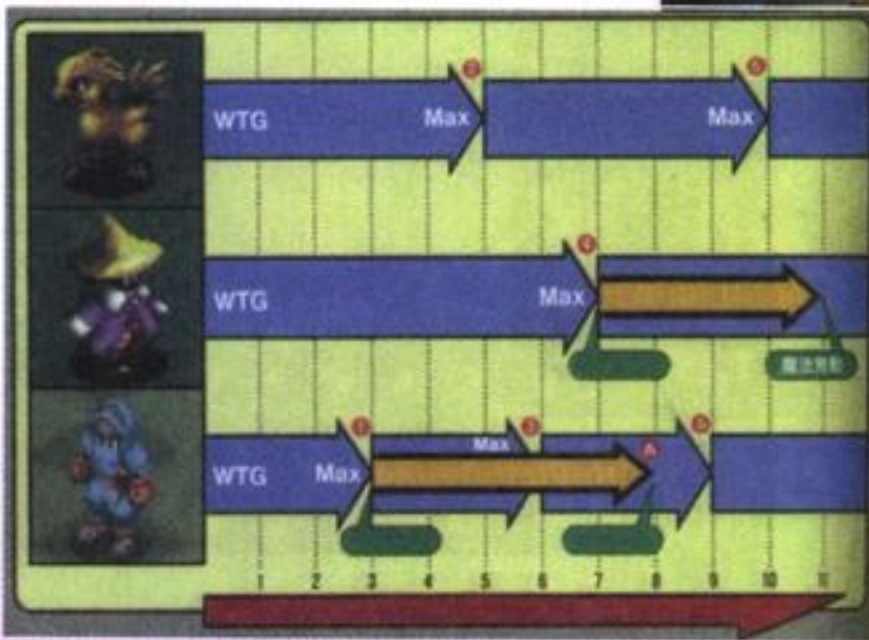
그것은 하나의 D(Dimension:차원)인 "시간"이 존재하기 때문이다. 원래 시간의 개념은『FF IV』에서 ATB(ACTIVE TIME BATTLE)로 이어져 왔지만, 이번에는 이것을 보다 발전시킨 CTB(Charge Time Battle)를 채용하였다. 위치관계에서 오는 유리함과 불리함은 무엇보다도 캐릭터의 민첩성, 그리고 입력된 기술과 마법의 발동시간 등의 여러가지 요소를 고려해서 적용하였기 때문에 치밀하고 보다 긴장감있는 배틀을 즐길 수 있게 되었다. 게다가 화면은 각 격투게임과 같은 수준의 초당 60프레임을 구현하였으며 배틀의 리얼리티도 아주 뛰어나다.

CHARGE TIME BATTLE의 개념 설명

『FFT』의 새로운 전투 시스템인 CTB(Charge Time Battle)의 대략적인 설명을 하겠다.

CTB는 이제까지의「FF」시리즈에서 사용되었던 ATB(Active Time Battle)를『FFT』에 맞춰서 듀업한 것이다. 각 캐릭터마다 WTG(Waiting Time Gauge)가 있어서 게이지가 완전히 찬 캐릭터부터 행동이 가능하게 된다. 아래쪽의 개념표에 의하면 ①②③④⑤⑥의 순으로 행동이 가능하게 되며 여기에서 포인트가 되는 것은 마법의 입력이다.

오른쪽 닌자의 예를 들면 이 닌자가 오랜 충전이 필요한 마법을 입력했을 경우, 즉 ③의 상태일 때 닌자는 마법을 입력중에 있으면서 이동하여 그뒤에 에서 마법을 발동할 수 있게 된다.

최상급 마법 "선더자" 작렬!

전투가 화려한 마법

FF 배틀의 폭을 넓힌 중요한 요소로서 빠뜨릴 수 없는 것이 마법이다. 이 마법에 대해서도 새로운 시도가 도처에 보인다. 우선 첫 번째로 예를 들 수 있는 것은 "파이가", "브리자가", "선더가" 등으로 이제까지의 최상급 흑마법인 "가"의 영역을 능가하는 4단계의 초강력 마법이 추가되었다는 점인데 그 중 하나가 왼쪽의 연속사진에 나타난 뇌속성의 "선더자"이다.

박력이 가득한 화면에서도 굉장한 위력을 느낄 수 있다. 물론, 마법의 변화는 이정도로 그치지 않는다. 『FFT』의 4D 배틀 특성에 따른 새로운 마법의 추가와 기존 마법효과의 재검토도 이루어졌다. 3D 애니메이션 효과도 필수적이다.

마법의 타겟은 2개!

마법은 종전처럼 캐릭터를 대상으로 하는 것 이외에 특정 필드에서도 적용될 수 있게 변화하였다.

이것도 배틀의 가능성을 크게 넓혀준 요소가 되었다.

특정 필드에 적용되는 경우 자기편이 맞게 될 가능성이 적어지는 반면, 적이 피하는 경우도 있다.

타입1

캐릭터를 대상으로 하는 경우, 상대방이 이동하더라도 빗나가지 않지만, 자기편이 맞을 수도 있다.

타입2

성스러운 빛이 자기편을 둘러싸서 캐릭터 상태의 이상을 회복시켜 준다. FF시리즈에서 잘 알려진 백

마법

에스나

새로이 추가된 백마법. 마법의 "벽"으로 자기편을 에워싸서 내구력을 비약적으로 높혀준다.

월

하늘에 떠있는 시마법. FFT에서는 일반적으로 이동하지 못하는 장소를 갈 때 도움을 준다.

레비테트

강력한 공격계의 시마법. 암흑의 안개로 상대를 둘러싼다. 체력의 대부분이 소비된다.

크라비가

대지가 흔들리며 흩어져 날아오는 큰 바위가 데미지를 준다. 종래에는 시마법의 일종이였지만...?

퀘이크

기본 시스템

자신이 직접 캐릭터를 만들 수 있는 잡시스템이 더욱 발전

직업의 한종류인 잡이 가지고 있는 기능인 어빌리티는『FFT』에도 물론 이 2가지의 개념으로 존재한다. 시스템적으로는『FFV』를 기본으로 하면서 특히 새로운 그림을 추가하였다. 또한 새로운 잡과 어빌리티도 등장하며 친숙한 잡메이킹도 그대로 존재하고 있다.

잡의 체인지가 가능하다

잡은 자유롭게 바꿀 수 있다. 바꾼 뒤에는 HP 시스템 등도 변화한다.

전투에서 승리하는 것으로 잡의 체인지가 가능

잡체인지까지의 흐름

전투에 승리한다 → 잡포인트(JP)의 획득 → 잡레벨이 올라감 → 잡체인지가 가능해짐

『FFT』에는 새롭게 잡 포인트(JP)로 불리우는 상태가 도입되어 있다.
JP는 전투에서 승리하는 것에 의한 경험치와는 다르게 얻어지고「잡레벨」을 올리기 위한 포인트이다. JP가 쌓여서 잡레벨이 올라감에 따라 체인지할 수 있는 잡의 수가 늘어나기 때문에 어떤 단계로도 체인지가 가능하다.

2가지의 잡을 합쳐서 체인지가 가능한 잡도?

잡체인지는 한가지의 잡레벨 업으로 가능하게 되는 것도 있지만, 그 중에는 복수의 잡레벨을 필요로 하는 경우도 있다.
결국, A의 잡으로 체인지하기 위해서는 B(레벨1)의 잡과 C(레벨2)의 잡을 필요로 하는 경우도 있다는 것이다. 그림의 쵸코보를 타고 있는 전사가 이에 해당하는 것일까?

쵸코보는 탈 수 있는 동물만이 아닌 전투에서도 등장한다.

잡이 가지는 특수기능인 어빌리티는 400종류 이상

전투중에 터득해 가는 잡의 기능인 어빌리티는 「액션」, 「리액션」, 「지원」, 「이동」의 4가지 타입의 속성으로 분류된다. FF시리즈중 최대로 많은 400개이상의 종류가 준비되어 있다.

잡과 어빌리티로 독자적인 캐릭터가 탄생한다

잡에 어빌리티를 더하는 것으로 독자적인 캐릭터를 만드는 것이 가능하다. 예를 들어서, 무도가의 기술을 사용하는 마도가의 상태에서 여러 가지의 캐릭터가 탄생할 수 있는 것이다.

Square

Square

자우버

장르:슈팅
제작사:스퀘어
현지발매일:발매일 미정
현지 발매가:가격미정

스퀘어의 타이틀 중에서 가장 그 내용이 의문에 싸여 있는 작품이 자우버이다. 여기에 게재하고 있는 사진은 개발 초기의 것으로 타이틀과 그래픽 등 대폭적으로 변경될 예정이다.

미치 화면을 보고 있는 듯한 장면

자유자재로 스크롤

조작 시스템 등도 일절 비밀이다. 그렇지만 사진에서 추측하는데 3D 공간을 살린 스크롤이 체험할 수 있는 것은 틀림 없을 것이다.

이것이 자기(» f)인가?

화면에 작게 비춰지는 작은 기체. 아무래도 이것이 기체인 듯하다. 어떤 공격이 가능할까?

모든 각도에서 싸움이 전개

스크롤은 임의 변경이 가능한가? 스테이지에 의해 다른 경도도 생각해볼 수 있다

전투장이 되는 것은?

이번호에 소개하고 있는 게임 화면은 전부 우주공간에서 벌어지는 전투 신이다. 전체 스테이지 수와 종류 등 궁금한 부분은 아직 많다. 소개하고 있는 사진을 보면 워프존같은 것도 있다.

◀워프를 이용해 각 스테이지 사이를 자유롭게 이동하는 것도 있다

▶적기와의 사투가 벌어진다

슈퍼 라이브 스타디움

장르:스포츠
제작사:어퀘스
현지발매일:발매일 미정
현지 발매가:5,800엔

폴리곤 야구 게임은 이미 타사에서도 발매되어 있지만 이 「슈퍼 라이브 스타디움」의 플레이는 물론 실제로 시합을 관전하고 있는 듯한 연출이 특징이다. 선수의 리액션과 시점의 변환 등 문자 그대로 라이브 감각으로 제작되고 있는 듯하다. 야구라는 이름이 붙는 만큼 그 완성이 주목되고 있는 작품이기도 하다.

선수와 구장은 모두 폴리곤으로 표시된다. 사진은 수비측의 시점이다

게임 시스템

여기에서는 게임의 기본 화면부터 「슈퍼 라이브 스타디움」의 매력을 소개하고자 한다. 야구팬은 반드시 체크를 하자.

스타디움

스타디움은 전부 11개의 구장이 있다. 어쩌면 숨은 구장이 있을지도 모른다.

실제의 야구를 리얼하게 재현

리액션이 풍부한 선수들

선수들의 액션은 보고 있는 것만으로 충분히 즐겁다. 그 패턴만으로도 상당한 종류가 있는 듯하다.

멋있는 액션. 굿바이 홈런 후의 모션인가?

팀과 선수의 에디트가 가능

선수를 작성하고 각 구단에 등록시킬 수 있다. 최대 10인까지 등록가능하므로 오리지널 구단을 만든다는 즐거움도 있다.

선수의 패러미터는 설정에 의해 변화한다

데이터가 크게 표시

시합중의 스코어와 카운트가 다른 야구게임보다도 크게 표시되는 것이 특징이다. 이것은 연출적인 의미도 있지만 수시로 변하는 시점에 의해 플레이어가 표시를 헤갈리지 않도록 배려하는 면도 있다. 서체도 참신하다.

시점이 줌 아웃해도 보기 쉽다. 세세한 배려가 정말 좋다

조작방법은 어떨까?

현시점에서 조작법은 아직 판명되어 있지 않다. 단 배트의 커서 등을 보니 상당히 독창성이 강한 작품으로 될 듯하다.

카메라 워크에 의한 연출

사진은 웨클리 플레이의 한예이다. 이런 리플레이는 홈런 성 타구를 쳤을 때와 도루일 때 등 순간적으로 투입되도록 되었다. 이 연출은 플레이어가 조작할 수 없는 시간대(예를 들면 배트를 휘둘렀을 때)를 이용하고 있으므로 조작에는 영향이 없을 듯하다.

▲저스트 미트 시 등에 투입된다

◀다양한 각도로 리플레이가 흐른다

▶여운이 남는 행복한 순간이다

그랜드 챔피온즈 랠리

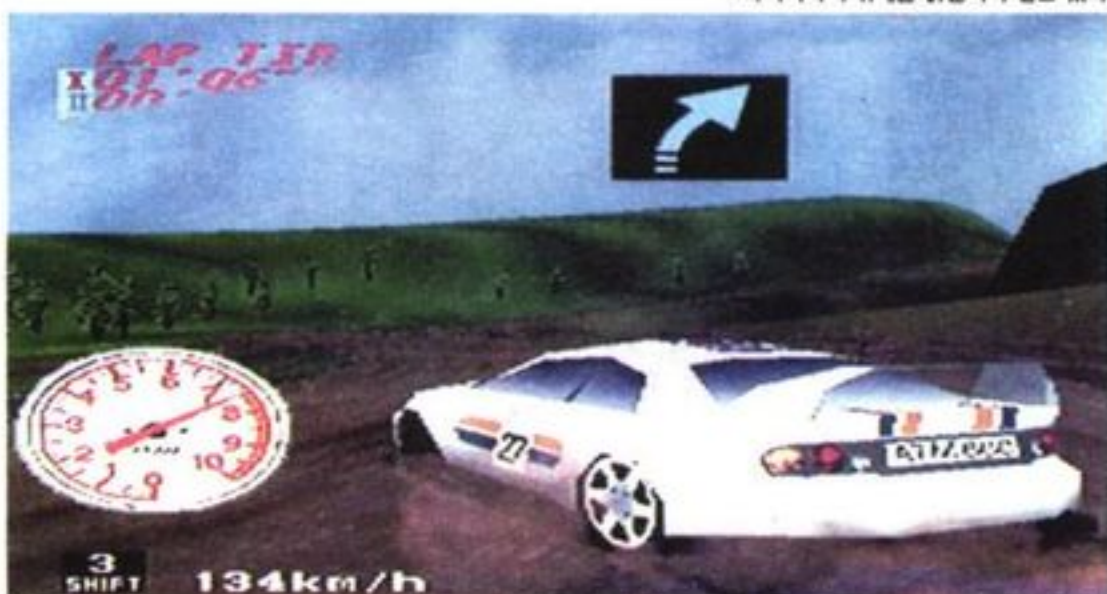
장르:레이스

제작사:어퀘스

현지발매일: 미정

현지 발매가:미정

초당 60 프레임의 폴리곤 표시에 의해 부드럽게 흐르는 배경과 머신의 리얼한 움직임을 재현한 레이스 게임이다. 또한 이 게임도 자우버와 같이 현재는 그래픽과 시스템 면 등에 대폭적인 개량이 가해지고 있다.

▼타이어의 주위에는 흙먼지가 일고 있다

프로로직 마작 패신

장르:테이블

제작사:어퀘스

현지발매일:1월 31

현지 발매가:5,800엔

어퀘스에서 발매되는 PS소프트 제 1탄은 자신의 사고를 프로그램 할 수 있는 마작 게임이다.

이 게임의 최대 특징은 자신의 패를 로직화해서 컴퓨터나 친구와 대전할 수 있다는 것이다. 즉 자신과의 대전이라는 꿈의 대전도 가능한 것이다.

자신의 사고를 프로그램

자신 스스로가 프로그램화 할 경우, 사고 블록을 매스마다 배채에 간다

지향성

세세한 줄거리를 블록에 입력시킨다

로직의 작성

로직작성이 귀찮은 사람은 간이 작성 모드를 사용한다. 마작에서의 자신의 경향을 입력하는 것만으로 간단히 자신의 분신이 만들어진다.

자신이 만드는 모드

▶지향성을 결정하면 자동적으로 로직이 작성된다. 이것에 머리를 써 로직을 강화하는 것도 가능하다.

◀온갖 상황하에서 자신의 취향대로 만드는 중 어떤 패를 만들어 갈까를 각항목마다 대답한다. 즉 지향성을 설정하는 것이다.

오픈 대국에서 힘을 키우자

작성한 로직은 이 모드에서 사용한다. 자신의 로직을 컴퓨터 마작과 다르게 작성한 로직과 대전 시킨다. 이 경우 플레이어는 관전할 뿐이다.

▶작성한 로직의 강력함을 조사하는 것도 좋고 보통 스스로 대국하는 것도 좋다

방위전에서 프로를 격파

순수하게 마작 대국만을 즐기고 싶으면 이 방위전 모드를 선택하면 된다. 여기서는 플레이어는 마작의 달인이 되어 가공의 TV채널에 출연해 실재의 기사들과 이겨나가는 토너먼트전을 해 간다.

후지 텔레비 아나운서인 후쿠이 씨가 대국중의 상황을 실황하고 있다

2월 20일

소니 플레이 스테이션 국내 전격 발매!

-미국/일본소프트공동구동가능-

수입될 게임을 직접 플레이하며 설명하고 있는 카마의 박현규이사

년초 게임계의 가장 큰 뉴스라면 PS가 우리나라에도 정식 유통된다는 것이다. 우선은 카마 엔터테인먼트가 그 문을 열었다. 이달 하순경 발매예정으로 이번 발매는 지난 1월1일을 계기로 게임기가 수입선다변화 품목에서 해제된 이후 처음 있는 완제품 수입이라는 점에서 그 의의가 크다.

이번에 수입되는 플레이 스테이션은 미국용 플레이 스테이션 1000기종이며 소비자 가격은 299,000원이다. 물론 용산 등지에서 구입한다면 이보다는 조금 더 저렴한 가격으로 구입할 수 있게될 예정이며 220V를 기본으로 하고 있다. 또한 보통의 미국 플스처럼 12가지의 데모게임을 즐길 수 있는 플스 CD도 내장되어 있으며 일본 CD도 구동된다는 장점이 있다.

카마 플스의 가장 큰 장점이라면 역시 1년간의 무상 AS를 들 수 있다. 또한 미국 소프트와 일본 소프트 양쪽 모두 구동이 가능하며 110V에서도 구동된다는 점 등의 이유로 일본 플스와 경쟁에서도 어느정도의 승산은 있는 셈이다. 즉 AS라는 가장 큰 메리트 때문에 PS를 오래 소유할 생각이 있거나 게임기에 대해 잘모르는 초보자는 카마 플스를 사는 쪽이 더 유리할 수도 있다.

하드웨어와 함께 카마 엔터테인먼트에서는 10개에서 20개 정도의 소프트를 동시에 출하할 예정이다. 현재 크래쉬 밴디쿠트와 크레이지 이반 등은 이미 공윤의 심의를 받아놓은 상태이다.

물론 이외에도 10여종 이상의 소프트를 선별하여 수입하게 될 것이다.

한편 현재 가장 문제가 되고 있는 복사CD와 보따리(?) 수입상들에 대해서는 "물론 정품이 들어오면 비싼 가격에 소비자들에게 제공될 것입니다. 하지만 그런 과정을 거치지 않으면 결코 정식유통이 자리잡지 않게 됩니다. 처음에는 비싸더라도 차츰 정식유통시장을 넓혀 소니측에서도 우리나라의 시장성을 인정하게 된다면 나아가 판권을 사서 카마엔터테인먼트의 주관아래 프레싱도 가능하게 될 것입니다. 그렇게 된다면 소프트의 가격은 지금보다 저렴한 3~4만원대로 내려가지 않을까 생각합니다. 그렇게 되는 것이 우리나라의 유저들을 위해서도 올바른 방향이라고 생각합니다."라며 특히 복사CD의 경우 검찰과의 공조수사도 계획 중이라고 밝혔다.

사실 이전까지는 복사CD의 적법성을 논하기는 어려웠지만 카마에서 공식유통이 시작되면 복사CD는 누가 뭐래도 불법이되는 것이어서 현재 복사의 온상이라고 비난을 받고 있는 PC통신 쪽이 화살을 받게 될 전망이다.

"게임샵에서 5~6만원을 주고 게임CD를 사는 것도 사실 적법성을 논하기 어려운 상태에서 복사CD를 사는 아이들을 나무랄 수는 없지만 이렇게 복사CD로 게임을 즐기는 아이들이 과연 정상적인 도덕관을 확립할 수 있을 지 의문입니다. 다만 우리나라에서는 그런 정도의 위법은 괜찮구나하는 생각을 고쳐주기 위해서라도 복사CD를 뿌리 뽑을 생각입니다. 우리는 현재 공윤의 심의가 이렇다 저렇다 말이 많지만 일단 공윤의 심을 통과한 어린이들의 정서에 지장을 주지않는 게임을 선별하여 유통할 계획입니다."라고 말하며 복사CD근절에 대해 강한 의지를 표명하였다.

■ 카마 엔터테인먼트가 수입을 고려하고 있는 PS 소프트들

제 목	제작사	국적	제작연대 (비고)
NBA 슛 아웃	소니	미국	1996(속편발매시 속편으로 대체)
크래쉬 밴디쿠트	소니	미국	1996
크레이지 이반	사이그노시스	영국	1995
디스트럭션 더비	사이그노시스	영국	1995
ESPN 익스트림 게임	소니	미국	1995
툼 레이더	코어	미국	1996
라이덴 프로젝트	세이부	일본	1995
다이하드 트릴로지	폭스 인터랙티브	미국	1996

■ 카마가 PS수입을 추진하기까지의 과정

시기	내용
95년 1월	PS발매에 맞춰 시장조사 착수
95년 5월	SCEA사와 접촉 중 카마의 박현규 이사가 SCEA의 프리미어 파티에 초청받아 SCEA의 후지시마 국제 비지니스부장과 상담 중 현재 소니의 유럽과 미국시장을 겨냥할 때이며 한국은 그후 고려될 것이라는 희망적 대답을 얻어냄
95년 9월	카마 엔터테인먼트 설립
96년 4월	PS 수입이 여의치 않자 CD 게임방 사업 진출 그후 한국 CD게임 사업자 협의회를 구성하고 현재 게임 개발을 위해 산하에 블루칩연구소를 두고 제작 지원.
96년 12월	수입선 다변화가 해제될 것을 예상하여 PS 수입주문
97년 1월	게임기의 수입선 다변화 품목 해제
97년 1월 24일	카마의 PS 형식승인 허가
97년 1월 28일	중소기업청의 카마 AS 실사
97년 2월말	국내 PS 정식발매

카마 엔터테인먼트는 소니에서 발매되는 주변기기도 모두 수입할 예정이며 블루칩 연구소를 통해 언젠가는 플스용 게임도 제작하겠다는 장대한 계획을 가지고 있다. "처음으로 플스를 정식유통하는 입장에서 커다란 이윤을 남기거나 하고 싶지는 않습니다. 다만 저희는 장기적인 안목으로 우리나라의 정식시장이 형성되고 확대될 때 그때 이윤을 거두어 들이겠습니다. 또한 저는 현재 유통되는 플스CD 중 60%이상이 복사CD라고 생각합니다. 이런 상태로는 결코 발전이 없다고 생각합니다.

앞으로는 몰라도 현재로선 우리나라의 정식유통 경로의 형성을 위해 매진할 생각입니다."

카마 엔터테인먼트의 PS 라인업

NBA 슛 아웃

[장르 : 스포츠]

NBA 슛 아웃은 SCEA에서 제작한 농구게임으로 NBA 29개팀과 300명이 넘는 NBA선수들이 등장하지만, 불행하게도 마이클 조던이나 샤크 오닐같은 초특급 스타플레이어들은 비싼 초상권에 인해서 다른 모습과 이름으로 등장하게 된다. 시범경기, NBA 시즌, NBA 플레이오프, NBA 파이널의 4가지 플레이모드가 제공되며 360도 회전 잼&토마호크 슬램, 점프 슛, 스피드 버스트, 스틸, 블럭과 같은 플레이와 5가지 타입의 덩크슛이 가능하다. 실제 선수들의 특성과 모션 캡춰를 게임에 적용했으며 NBA 아나운서인 딕 캘런과 골든 스테이트 워리어의 경기 중계로 실감있는 게임을 즐길 수 있다.

게임옵션에서는 7가지의 플레이 모습과 3가지의 난이도 레벨을 선택할 수 있으며 리얼리티 시뮬레이션과 아케이드의 2가지 모드를 선택할 수 있다. 게임을 하다보면 코트바닥에 선수들의 모습이 비치며 농구화가 코트에 마찰되면서 나는 소리를 들을 수 있을 정도로 실감 넘친다. 좋은 게임이지만 미국 게임이기에 국내 소개는 그다지 되지 않은 것을 이번에 카마를 통해 만날 수 있게 되었다.

크래쉬 밴디쿠트

[장르 : 액션]

소니 플레이스테이션의 새로운 마스코트로 부상한 「크래쉬 밴디쿠트」가 PS의 국내발매와 함께 동시발매 소프트로 발매된다. 이 게임은 이전에 미국판, 일본판 소프트로 발매가 되었고 챔프에서도 공략한 적이 있기 때문에 알고있는 유저들도 상당수 있을 것이다. 마리오, 소닉에 대항하기 위해서 만든 캐릭터 게임이라고 하기에는 좀 역부족이지만 크래쉬가 등장하는 게임의 1탄이 이정도라면 앞으로의 가능성은 무한하다고 할 수 있다.

이 게임은 특이하게도 미국에서 개발, 발매된 게임이 폭발적인 인기를 얻으며 일본으로 역이식된 케이스이다. 따라서 게임 여러 부분에서 미국적인 분위기가 물씬 풍긴다. 미국 애니메이션에서 느낄 수 있는 귀여우면서도 황당한 행동을 하는 캐릭터들과 배경은 일본의 게임만 즐기던 유저들에게는 신선한 충격이 될 것이다.

기본적으로 스핀과 점프를 이용한 액션이며 통쾌함을 느끼게 하기도 하고 어떤 장소에서는 조마조마하게 만드는 등 액션 게임이 갖춰야할 요소들을 모두 갖춘 가장 이상적인 액션게임이다. 또 시점이 고정되어 있는 단순한 액션 게임이 아니라 스테이지마다 다른 게임 시점은 쉽게 질리지 않도록 만든다.

소비에트 스트라이크

[장르 : 슈팅]

카마 엔터테인먼트의 수입 예정작 중 가장 최신작이라고 할 수 있는 소비에트 스트라이크. 미국버전은 기존에 나와 있는 게임으로 크래쉬 밴디쿠트와 마찬가지로 미국에서 히트한 후 일본으로 컨버전되는 게임인 만큼 게임성에는 문제가 없을 듯하다. 헬기 슈팅으로 단지 쏘아 부수는 것만 아니라 어떤 순서로 이벤트를 클리어해 갈까를 스스로 생각하게 하는 전략성 높은 게임이다.

붕괴된 소비에트 연방을 무대로 주어지는 여러가지 임무를 수행하는 것이 기본 목적. 플레이어는 슈퍼 아파치라고 불리는 헬기에 타고 전장을 활주하게 된다. 사용하는 무기는 30밀리 체인건과 헬 파이어 미사일 등 최신 중장비들이다. 하지만 탄수에는 제한이 있기 때문에 잔탄수를 고려하면서 보급을 해야하는 등 플레이어를 생각을 하게 만든다. 게임 시작 전에는 자신이 조작하는 헬기의 장비를 변경할 수도 있으며 무기는 헬기 본체에 장비하는 것은 물론 날개의 끝부분에 설치할 수도 있다. 또한 선택한 무기에 따라서 장비할 수 있는 탄수도 변경된다.

ESPN 익스트림 게임

장르 : 레이싱

도심 속에서 마음껏 롤러 블레이드를 타면 어떨까? ESPN 익스트림은 일종의 레이싱 게임이다. 그러나 여기에서는 자동차를 타고 경기를 벌이는 것이 아니다. 사이클, 롤러 블레이드, 스케이트 보드 같은 우리가 많이 타보았던 장비들을 가지고 경기를 벌이게 된다. 또한 도로 중에는 갖가지 장애물도 놓여 있으므로 이를 피해 지나가야 한다. 하지만 때로는 멋진 액션을 보여줄 수 있는 희안한 장애물도 등장한다. 점프대 같은 경우 한번 뛰어서 2단 점프 동작을 구사할 경우 상대편 선수들을 멀찌감치 따돌릴 수 있을 것이다. 그 외에도 경쟁자를 밀쳐버릴 수 있는 기능 등도 들어가 있어, 시간이 지날수록 점점 격렬해지는 레이스를 펼치게 될 것이다.

게임의 그래픽과 사운드는 게임의 분위기를 더욱 돋구워준다. 특히 펑키 스타일의 BGM 사운드는 듣기만 하여도 흥이 절로 넘치며, 깔끔한 배경 화면과 캐릭터 화면또한 단연 압권처럼 느껴진다. 이제 게이머는 각 레이스를 주파하면서 얻은 자금을 이용하여 더욱 좋은 장비를 구입해야 한다. 이 우수한 장비를 가지고 세계의 유명한 코스들을 주파하는 날을 기대해 보자.

디스트럭션 더비

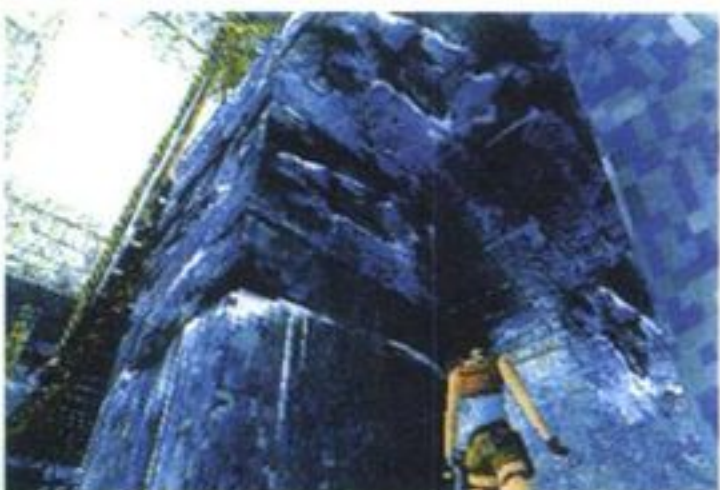
장르 : 레이싱

디스트럭션 더비에는 빨리 달리는 선수가 최고의 선수가 아니다. 누가 가장 다른 차량을 많이 부셔뜨리고 충격을 줄 수 있느냐가 주요 관건이다. 흔히 파괴의 미학이라고까지 말하는 디스트럭션 더비는 이미 PC에서 큰 히트를 치고 현재 2편이 출시중이다.

디스트럭션 더비의 큰 장점이라고 하면, 레이싱카과 범버카가 섞여 있다는 점이다. 게임은 크게 3가지 모두로 구성되어 있다. 첫 번째는 일반 레이싱 모드이고 두 번째는 혼합 레이싱 모드 세 번째는 파괴 모드이다.

특히 세 번째의 파괴모드는 원형 경기장안에서 상대편 차량을 가장 많이 부셔뜨려야 한다. 하지만 상대편 차량들도 게이머를 향해 격렬하게 들이닥치므로 이를 피하는데 많은 시간을 소요하게 될 것이다. 아마도 색다른 레이싱 게임을 원하는 이들에게 디스트럭션 더비는 최고의 게임이 될 것이라 확신한다.

툼 레이더

장르 : 액션

툼 레이더는 본격 3차원 액션 아케이드 게임이다. 주인공 라라는 부적을 찾기 위해 고대 로마, 이집트, 아틀란티스를 가리지 않고 모험을 해야 한다. 때로는 지하 동굴 속의 미이라와 총싸움을 벌이기도 하고, 각종 아이템들을 찾기 위해 이리저리 뛰어다녀야만 한다.

게임이 워낙 3차원으로 정밀하게 제작되어 있어, 시야를 보는데에만 많은 시간이 걸릴 만큼 게임의 난이도는 하늘을 찌를 듯 높다. 특히 한 스테이지마다 게임을 풀어나가는데 필수적인 아이템이나 키등이 곳곳에 숨겨져 있어서 이를 찾는데 많은 어려움을 겪게 될 것이다.

그래픽에 있어서는 모든 캐릭터에 폴리곤과 텍스처 매핑을 입혀 더욱 사실감을 극대화시켰다. 사운드는 크게 부각되는 효과는 없지만, 게임의 분위기를 더욱 고조시키는 장엄한 음악이 흘러나오고 있다.

다이하드 트릴로지

장르 : 액션

3D 액션과 건슈팅 게다가 카 액션까지 들어있는 새로운 타입의 3D 액션 게임. 난이도는 조금 높은 편이며 특히 건슈팅 부분의 완성도는 매우 높다.

영화 「다이하드」시리즈를 게임화한 것으로도 많이 알려져 있다. 현재 조금 잔인한 부분(?)이 있다는 것이 심의의 관건이지만 연소자 관람가가 안된다면 연소자 관람불가 등급이라도 심의를 받아 발매할 예정이다.

보통 콘트롤러 보다는 건형 콘트롤러를 사용하는 것이 더욱 게임을 즐겁게 즐기는 방법이며 플레이어에 따라서는 건 슈팅 보다 카 액션 부분에 더욱 흥미를 느끼는 사람도 있으므로 많은 유저들에게 호응을 얻을 수 있는 게임이다.

FF와 바이오 하자드의 인기 몰이에 가려진

코나미 핵폭탄 게임 '메탈기어'

글 : 잊혀져가는 명인 이준탱

국내 가정용 게임기 유저들에게 가장 인기 있는 게임을 꼽으라고 하면 아마 대다수의 사람은 「파이널 판타지」와 「드래곤 퀘스트」 시리즈를 꼽을 것이다. 이 게임들은 발매만 되면 어마어마한 판매량을 기록하면서 팬들을 언제나 흥분시켜왔다. 그러나 가정용 게임기가 아니라 PC게임으로 탄생했던 「메탈 기어」도 그에 뒤지지 않는 아니, 능가할 정도로 굉장한 게임이다. 지금도 다수의 코나미 매니어들은 「메탈 기어」를 외치며 앞으로 발매될 PS용 메탈 기어 솔리드에 엄청난 기대를 걸고 있기 때문이다. 사실 이 글을 쓰는 필자는 메탈 기어 시리즈의 대단한 팬이다. 지금도 이 게임을 능가할 액션 어드벤처 게임을 찾았지만 결국 지금까지도 찾지 못했다. 유감스럽게도 국내에서는 일부 팬에게만 알려져 있을 뿐 대다수의 사람들은 잘 모르는 숨겨진 명작 메탈 기어와 앞으로 등장할 PS용 「메탈 기어 솔리드」에 대해서 살펴 본다.

반전과 휴먼 드라마가 얽힌 모의 스파이 게임

최근에 국내에서도 알려지기 시작한 코나미의 게임 제작자가 바로 '코지마 히데오'라는 인물이다. 이 사람은 사이버 펑크 어드벤처 게임 「스내처」와 「폴리스 너츠」의 제작과 시나리오를 담당했던 인물로 국내에 잘 알려져 있다. 그러나 '코지마 히데오'가 처음으로 개발한 것은 메탈기어(1987년)라는 게임이다. 아마 스내처를 플레이했던 사람은 데이터 세이브와 비디오 폰 등의 역할을 했던 「메탈기어 Mk-II」를 기억할 것이다. 또 폴리스 너츠에서 등장하는 '메릴'이라는 여성 캐릭터도 역시 메탈기어 시리즈에서 먼저 등장했던 경력이 있다. '코지마 히데오'가 제작한 게임의 특징은 언제나 반전을 거듭하는 치밀한 시나리오와 간단한 게임 구성. 그리고 다작보다는 소수의 대작을 만드는 인물로 평가받고 있다. '코지마 히데오'가 10년동안 제작한 게임은 겨우 「메탈기어 1.2」, 「스내처」, 「폴리스 너츠」밖에 없지만 하나같이 빅 히트를 기록했다는 사실이 이를 뒷받침한다. '코지마 히데오'의 특징은 일반인의 상상을 뛰어 넘는 시나리오와 영화에서나 볼 수 있을 정도의 세계관. 그리고 계속되는 반전을 들 수 있다. 또 게임 중에는 인간들의 비정함이나 양면성을 강조하면서 사람들에게 찡한 감동을 선사하는 것이 특징이다.

메탈기어의 아버지 '코지마 히데오'

METAL GEAR

©KONAMI 1987

PUSH SPACE KEY

제작 때부터 화제를 모았던 메탈기어

시리즈의 시작/ 메탈 기어 (1987년작)

코나미가 MSX와 패밀리에서 「마성전설」, 「악마성 드라큘라」와 「고에몽」, 「불새」 등으로 승승장구하고 있던 80년대 중반. 메탈기어는 87년 7월 MSX2로 그 화려한 시작을 알린다. 이미 게이머들에게는 인지도가 높았던 코나미이기 때문에 많은 기대를 모으고 있었다. 메탈기어는 당시로서는 사용된 지 얼마 안된 1메가 비트의 대용량(?)을 사용해서 제작됐다. 그리고 이 게임이 발매된 후 게이머들에게는 어마어마한 찬사를 받았다. 그 이유는 시작부터 끝까지 플레이어를 긴장케 만드는 이벤트들과 놀라울 정도의 사실감. 액션 게임처럼 간단하게 즐길 수 있는 게임 방식. 당시로서는 놀라웠던 그래픽과 사운드로 역시 코나미라는 말을 들었다. (그래봐야 저해상도 16컬러에 PSG 3중 사운드였지만) 메탈기어는 용병으로 구성된 특수부대 FOX HOUND의 솔리드 스네이크가 주인공으로 등장하는 액션 어드벤처 게임으로 당시의 액션 게임에서는 볼 수 없던 현실성을 추구하고 있다. 솔리드 스네이크가 처음 등장할 때에는 등의 배낭이 보이지 않지만 아이템이 많아지면 배낭에 아이템을 메고 다니는 등 치밀한 설정을 느끼게 했다. 사실 메탈 기어가 미국 게임에서나 볼 수 있는 본격적인 시뮬레이션 게임은 아니다. 그러나 당시의 액션 게임으로는 믿기지 않을 정도로 시대를 초월하는 명작이었으며 10년이 지난 지금까지도 많은 유저들의 가슴속에서 자리잡고 있는 것이다.

강을 타고 잠입한 솔리드 스네이크의 아이템은 달랑 담배 한 갑. 아무런 무기도 주울 수 없다. 담배는 최후에 제한 시간을 늘리는 역할을 할 뿐 후반까지 전혀 도움을 주지 못하는 아이템. 그래서 처음에는 맨 주먹으로 적들을 공격해야 한다. 사람을 잔뜩 긴장시켰던 배

경 음악과 새로운 아이템을 찾는 재미는 분명 당시의 액션 게임에서는 찾기 힘든 게임 구성이었다. 당시 게이머들이 메탈 기어를 플레이하면서 가장 놀랐던 이유를 간단하게 나열해 본다.

> ① 적과 감시 카메라의 눈을 피해서 이동한다
> ② 소음기를 장착하지 않은 총을 발사하면 적들이 몰려 든다
> ③ 적외선 고글을 착용해서 적외선을 피한다
> ④ 소련제 HIND-D 헬기가 게임에서는 최초로 등장했다
> ⑤ 무전기로 레지스탕스나 다른 동료들과 대화를 나눈다

이와 같이 메탈기어는 당시의 일본 게임에서는 볼 수 없었던 획기적인 게임이었다. 간단한 스토리는 남아프리카의 내륙 지방에 있는 무장요새국가 '아우터 헤븐'. 그곳에서는 세계 정복의 야망을 위해서 무서운 살상 병기 메탈기어가 개발 중에 있었다. 그 병기가 완성되면 세계는 커다란 위협을 받게 된다. 그 병기를 파괴하기 위해서 폭스 하운드의 용사 '솔리드 스네이크'가 단독으로 아우터 헤븐에 잠입해서 메탈기어를 파괴해야 한다. 게임 중에 솔리드 스네이크는 적에게 잡혀서 감옥에 가기도 하며, 탱크나 전투 헬기 하인드와의 결전 등 수많은 난관을 겪게 된다. 게임에 등장하는 무기는 약 7종류 정도가 있고, 등장하는 아이템들은 문을 열 때 사용하는 8종류의 카드부터 방한복, 방탄복, 망원경, 낙하산, 적군의 복장 등 약 25종의 아이템들이 등장한다.

적과 감시 카메라를 피하자

무전기로 교신하자

이 병기가 바로 메탈기어이다

빅 보스를 물리치고 사다리를 잘 고르면 해피 엔딩이 나온다

당시 주로 액션 게임만을 제작해 왔던 코나미는 이 메탈기어로 액션과 어드벤처, 그리고 롤플레잉까지의 접목을 시도하고 있었다. 게임의 시작부터 엔딩 직전까지 메탈 기어는 플레이어를 압도하는 이벤트와 치밀한 세계관으로 플레이어의 긴장을 풀지 못하게 했던 메탈기어. 후에 이 게임은 패미컴과 IBM PC로도 이식됐지만 MSX2만큼의 그래픽과 완성도를 창출해 내지는 못했던 것으로 기록되고 있다.

80년대의 마지막 장식 / 메탈 기어2 솔리드 스네이크

1탄의 엄청난 성공 이후 「메탈기어2」의 제작을 원했던 게이머들은 많았다. 그러나 코지마 히데오는 이후 스내처를 제작하느라 2탄의 제작은 늦어졌다. 「메탈기어2」는 1990년 봄에 등장한 게임으로 코나미의 MSX2 최후의 대작으로 평가할 수 있다. 4메가 비트의 대용량을 사용했고 또 코나미만의 독자적인 음원칩인 SCC를 (그라디우스 2에서 최초로 사용) 탑재해서 지금의 사운드 블래스터에 버금갈 정도의 음색을 들려 줬다. 1탄에서 폭발하는 기지를 등 뒤로 하고 임무를 수행한 솔리드 스네이크. 그에게 새로운 임무가 맡겨졌다. 파괴됐던 메탈기어를 전작에서 등장했던 페트로비치 박사가 적들의 협박에 못이겨서 다시 제작했다. 이번의 것은 보다 강력한 성능을 가진 「메탈기어 D」. 이제 솔리드 스네이크는 메탈기어를 다시 파괴하기 위해서 젠지바 랜드로 떠나게 된다. 메탈기어2는 코나미의 MSX 활용 기술이 최고점에 도달했던 때에 발매된 게임으로 오프닝이나 SCC 음원의 사운드, 그래픽이나 구성 등 나무랄 곳이 거의 없다는 평가를 받고 있다. 전작은 게임 화면의 2/3가 메인 화면이고, 밑부분에 주인공의 체력과 아이템이 나타났지만 2탄은 메인 화면이 조금 적어졌다. 그 대신 레이더의 등장과 함께 아이템을 알아 보기가 편리해졌고 솔리드 스네이크의 새로운 액션으로는 포복이 추가되었다. 특히 포복으로 개구멍(?)을 빠져 나가는 장면은 지금도 많은 사람들의 뇌리에서 잊혀지지 않으리라. 또한 아이템마다 설명을 곁들이는 자상함을 엿볼 수 있다.

메탈기어2에 등장하는 솔리드 스네이크의 모습

메탈 기어 2의 화면이다

용병에게 아군이란 존재하지 않는다

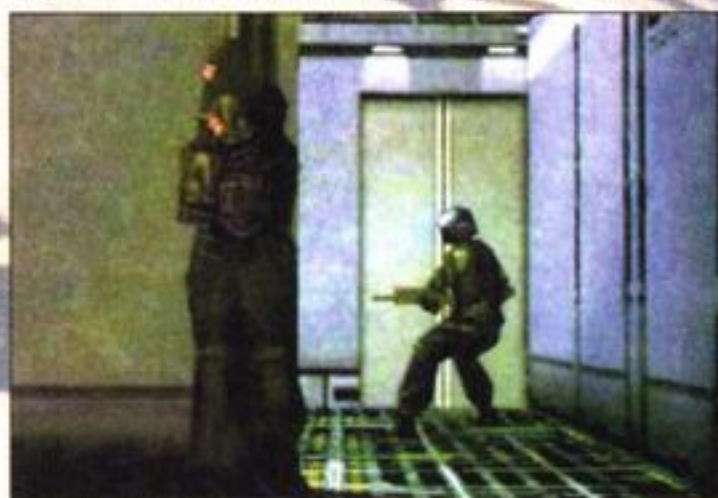
2탄의 가장 커다란 특징은 전작의 동료들 대부분이 적으로 등장한다는 점이다. 사실 폭스 하운드는 용병으로 구성된 부대이기 때문에 병사들은 돈과 자신 생각에 따라서 움직인다. 이번 게임에서 전작의 동료들은 반드시 돈 때문은 아니지만 어떠한 이유로 인해서 적의 용병으로 고용, 솔리드 스네이크와 싸우게 된다. 이번에도 전투 헬기 하인드 D가 등장하며 전보다 더 강력한 공격을 펼친다. 게임 중에는 영화적인 연출을 강조하고 있고 캐릭터간의 대화나 여러 이벤트들이 존재한다. 특히 1탄에서는 솔리드 스네이크에 의해 감옥에서 구출됐던 그레이 폭스가 메탈기어 D를 타고 공격해 오기도 하고 동료인줄 알았던 호리화이트의 배신. 강력한 메탈기어 D의 공격은 전작처럼 처음부터 끝까지 숨돌릴 시간도 주지 않는다. 「메탈기어2」는 SCC의 음원 덕분에 영화의 사운드 트랙을 연상케 할 정도의 사운드를 들려 주며 당시 게임에서는 희귀했던 게임에 영화적인 기법을 사용하면서 역시 코나미라는 명성을 얻었다. 군악풍의 사운드와 음산한 느낌을 주었던 이 게임의 사운드는 지금도 많은 사람의 기억 속에 남아 있으리라. 이제 「메탈기어2」가 등장한지도 벌써 7년이 되어 가지만 필자는 지금도 이만한 액션 게임은 만날 수 없었다. 최근의 게임은 그래픽과 사운드는 좋아졌지만 8비트에 겨우 4메가 비트를 사용한 이 게임의 완성도를 뛰어넘지 못하고 있는 것은 실로 유감이다.

PS용 메탈 기어 솔리드는 어떻게 제작될까?

작년 동경 게임 쇼에서 비디오 영상으로써 처음 공개된 메탈기어 솔리드. 아직 국내에서는 일부 팬 이외에는 지명도가 낮지만 발매만 되면 굉장한 화제거리를 불러 모을 것으로 기대된다. 97년 코나미 최대의 대작 게임이라고도 부를 수 있을 듯. 실제로 코지마 히데오는 올해에는 메탈기어 솔리드 한작품에만 전념한다고 이야기하고 있다. PS용 메탈기어 솔리드는 바이오 하자드처럼 배경은 이미 2차원으로 그려진 그래픽에 폴리곤 캐릭터가 뛰어 다니는 것으로 제작 중이다. 그러나 영화적인 연출을 강조하기 위해서 카메라의 줌 인, 줌 아웃, 캐릭터의 위치에 따라서 카메라가 상하좌우로 이동하는 고도의 프로

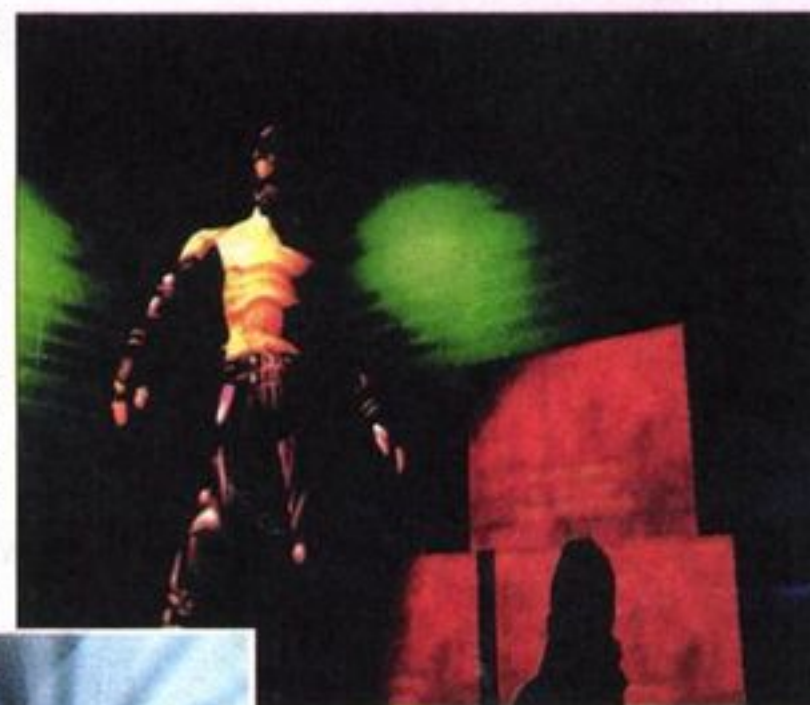
그러나 PS에서는 이런 모습으로 등장

그래밍 기술을 사용할 예정이다. 또 한가지. 바이오 하자드에서도 폴리곤을 사용했기 때문에 캐릭터가 자연스럽게 확대됐지만 메탈기어 솔리드는 여기에서도 특수한 기법을 사용한다. 캐릭터의 모델링을 여러개 만들어 놓고 게임의 상황에 따라서 모델링을 바꾸는 것이다. 물론 게임 화면에서 캐릭터가 달라졌다는 것을 전혀 느낄 수 없을 정도의 느낌으로 제작된다. 이 기법으로 캐릭터가 확대되도 텍스처가 거칠게 보이지 않으며 적이 없을 때에는 커다란 캐릭터가 등장하고 적들이 많을 때에는 캐릭터를 축소시키는 것이 가능하다. 물론 「바이오 하자드」보다 더 큰 캐릭터를 등장시키는 것도 가능하다.

2탄까지는 '탑 뷰' 형식을 기본으로 했지만 사실 게임의 긴장감이나 영화적인 기법을 강조하기 위해서는 「바이오 하자드」와 같은 방법이 더 좋을 것 같다. 화면은 「바이오 하자드」와 비슷한 구성을 사용하지만 게임 방식이나 추구하는 것은 전혀 다르다. 「바이오 하자드」는 좀비나 몬스터들을 공격하면서 집 안에 있는 수수께끼를 풀고 아이템을 찾지만 메탈기어는 다르다. 적의 눈을 피해서 돌아 다니며 아이템을 찾게 되고 찡한 감동이 있다. 따라서 바이오 하자드와는 또 다른 긴장감을 체험하게 만들 것이다. 실제로 적 기지에 홀로 잠입해서 상대의 등 뒤로 조용히 다가 가서 적을 공격하는 기분은 어떨까? 이제 메탈 기어 솔리드로 스파이 액션 영화에서나 볼 수 있었던 긴박감 넘치는 상황을 게임 속에서 직접 겪을 수 있다. 적의 눈을 피해서 이동하는 것이 뭐가 그렇게 대단할까? 하고 여길지 모르지만 이것은 직접 플레이 해 보면 알 수 있다. 굉장한 긴장감을 느끼게 해 주기 때문이다. 또한 PS에서는 3D로 진행되기 때문에 예전과는 다른 리얼함과 영화적인 분위기를 강조할 것으로 기대되고 있다.

솔리드 스네이크와 메릴의 일러스트

코지마 히데오는 작년말부터 '커리지 언더 파이어'와 같은 전쟁에 관련된 영화를 보며 전시 상황에서의 인간 심리 등에 연구를 하고 있다. 이번에는 전에 솔리드 스네이크가 소속했던 폭스 하운드 부대가 적으로 등장하기 때문에 2탄처럼 동료들간의 이벤트나 배신 등 시나리오의 반전이 많을 것으로 예상된다.

레고로 완벽한 3D 맵을 만든다

이번 게임은 맵을 3차원으로 구성해야 하기 때문에 맵 디자인에 얽힌 일화가 한가지 있다. 2탄까지는 2차원이기 때문에 방안지에 맵을 그렸지만 이번 게임은 3차원이다. 따라서 고저차가 더욱 심해지면서 맵 디자인이 훨씬 복잡해졌다. 그러나 제작자들은 우습게도 레고 블럭을 사용해서 개성적인 3D 맵을 작성하고 있다. 제작 기간은 길어지지만 레고로 제작하면 3차원 공간의 개념이 쉽게 떠오르기 때문에 즐겁게 맵 디자인을 할 수 있다고 전해진다. 결론적으로는 레고를 이용한 맵 디자인으로 게임에서 치밀한 3D 기지를 만날 수 있지 않을까? 메탈 기어 솔리드는 휴먼 드라마와 액션, 어드벤처, 반전반핵이라는 사상, 거기에 영화적인 기법이 가미되면서 「바이오 하자드2」를 능가하는 최고의 액션 어드벤처 게임이 될 수도 있다. 지금은 최신 자료들은 공개하지 않은채 비밀리에 제작 중이지만 코나미의 간판 게임으로서, 또한 이 게임에 쏟아 붇고 있는 코나미의 정열을 생각하면 아마 놀라운 모습으로 재탄생할 것으로 예상된다. 이제 10년전부터 메탈기어를 즐긴 사람에게는 예전의 즐거웠던 추억과 함께 새로운 메탈기어를 즐길 수 있다는 기대감에 부풀어 있을 것이다. 또 메탈기어를 잘 모르는 신세대들에게는 새로운 명작의 탄생으로 신선한 재미와 감동을 선사할 것이다.

꿈 속의 노인에게 이끌려 여행을 떠난다

아런드라

꿈을 테마로한 액션 RPG. 캐릭터들의 액션과 무기 아이템 등을 다양하게 갖추고 있고 던전 안은 굴곡이 심하여 만만치 않은 게임이 될 것 같다. 또한 던전 곳곳에 숨어 있는 퍼즐과 예기치 않은 함정으로 흥미를 더할 것으로 보인다.

장　르 : RPG
제작사 : 소니 컴퓨터 엔터테인먼트
현지발매일 : 97년 봄 예정
현지발매가 : 미정

생동감있는 연출

「아런드라」의 세계는 생동감있고 현실적인 것을 바탕으로 연출된다. 새가 우는 소리라든지 작은 개울이 졸졸졸 흘러가는 소리 등의 효과음이 사용되고 있고 지상에 떠다니는 구름의 그림자 등 세세한 부분까지 묘사되었다.

자유로운 행동을 위한 풍부한 액션

캐릭터의 동작은 매우 다채롭다. 달리고 점프하는 것은 물론, 물건을 들어올려 던질 수도 있다. 또한 물 속을 헤엄치거나 숨어서 이동할 수도 있다. 이런 다양한 동작을 취하면서 던전 안에 있는 여러가지 퍼즐과 트랩을 풀어간다. 이렇듯 풍부한 액션을 취하며 자유로운 모험을 즐길 수 있다.

개와 닭 소리도 리얼하게 표현

달리기

점프

던지기

던전내에 있는 여러가지 트랩을 다채로운 액션으로 클리어

다양한 무기와 아이템

다채로운 것은 액션만이 아니다. 공격 방법도 매우 다채롭고 다양하게 준비된 무기로 다른 많은 적과 맞붙을 수 있게 된다. 아이템 종류도 독특한 것을 많이 갖추고 있다.

무기 무기는 검 이외에 철구와 활, 마법의 지팡이 등이 준비되어 있다. 다양한 무기가 있으므로 적에 따라 무기를 고를 수 있게 된다.

활 먼거리에 있는 공격 가능

불꽃 지팡이 물 지팡이도 있다

철구 앞쪽만이 아니라 광범위로 적을 공격할 수 있는 무기

아이템

전투와 탐색을 유리하게 이끌어 가는 아이템의 종류도 많다. 특히 작열탄은 여러가지 장면에서 유익한 우수한 아이템이라고 할 수 있다.

생명의 가구

캐릭터 HP 증가

약초

HP 회복 아이템

작열탄

성능이 대단한 폭탄

던전내에 산재해 있는 퍼즐과 트랩

준비된 맵, 던전 수는 지금까지의 다른 액션 RPG보다 2배 이상이나 많은데 그만큼 던전에 있는 퍼즐과 함정도 많다는 것이다.

초기 던전

던전 안은 높낮이의 차가 있는 입체적인 구조로 되어 있다. 그 때문에 퍼즐과 함정도 고저차를 이용한 것이 많다. 이 높낮이를 잘 판단하는 것이 게임을 진행시키는 키포인트가 될 것이다. 높낮이를 잘 판단하여 점프를 구사해 보자. 또한 액션만이 아니고 수수께끼를 풀어야만 진행되는 장소도 있다.

높이를 잘 판단해 점프!

머리 위를 덮쳐 오는 철구

던전 안에서는 머리 위도 주의해야 한다. 위에서 무엇인가가 떨어지기 때문이다.

철구 낙하!

석탄차로 이동

던전에는 레일로 이동하는 곳도 있다. 스위치를 전환해서 갈 곳을 정하는 것이다. 레일 위에 석탄차를 타고 가다가 적과 만나 쓰러뜨릴 수도 있고 스토리가 더 진행되면 다른 이동수단도 기대할 수 있는 것 같다.

석탄차를 타는 기분, 으시시~

정신을 침투하는 악마들로 가득찬 세계

인간의 정신 에너지를 흡수하여 거대화된 정신 기생체 멜더스. 이야기의 무대가 되는 소레이디아 왕국은 악마와 같은 멜더스의 지배 위기에 처해 있다. 그 위기는 왕국의 서쪽 끝에 있는 어느 마을, 이노아에까지 퍼져 마을사람들은 원인 모를 악몽에 시달린다. 이야기는 주인공 아런드라가 이 마을로 자신도 모르게 이끌려 오는 것에서부터 시작된다.

섹터스(セクタス)의 말

이 마을의 사람들은 악몽에 시달린다고 해요

현실세계를 습격해 오는 악몽과의 전쟁

꿈을 이용해 인간들을 지배하려고 하는 멜더스에 대항할 수 있는 힘을 갖는 자들이 있다. 인간의 꿈속에 들어가 악몽을 쫓아내는 힘을 가진 사람들, 그들을 엘나, '잠자는 부족'이라고 한다. 주인공 아런드라도 엘나의 한사람이다. 엘나가 갖는 위력을 깨달은 아런드라는 악마와의 싸움에 도전한다.

노인이 아런드라를 이끌고 있다

세계를 노리는 악마에 대항하는 엘마

주인공

아런드라
이야기의 주인공인 소년. 꿈 속에 이상한 노인이 나타나 자신도 모르는 사이에 이끌려 이노아 마을로 여행을 떠난다. 자신이 다른 사람들의 꿈 속에 들어가 악마와 싸우는 힘이 있다는 것을 알고 인류의 존망을 건 거대한 전투에 뛰어든다.

메디암
꿈을 고치는 능력을 가지고 있는 엘나의 한사람. 과거, 마음에 깊은 상처를 입은 탓인지 자신 이외의 다른 사람은 신용하지 않고 냉정한 편이다.

멜더스
인간세계를 지배하려고 하는 악마. 인간의 정신 에너지를 흡수해 서서히 그 힘을 강력하게 만들고 있다.

라아
아런드라의 꿈에 나타나 여행에 이끈 수수께끼의 노인. 수호자의 한사람.

록티틀
위력적인 화염을 내뿜으면서 공격한다. 또한 발을 숨기면 방어력도 매우 높아진다.

섹터스
꿈 연구에 흥미를 갖고 있는 청년. 아런드라가 엘나임을 깨닫게 하는 중요한 역할을 한다.

무르타
흰 늑대와 같은 모습을 하고 있는 괴물. 인간을 멸망시키려는 음모를 꾀하고 있다.

시빌
새빨간 눈동자를 갖고 있는 소녀. 깨어 있으면서도 꿈을 꾸는 특이체질을 갖고 있다. 그 꿈은 미래를 예견하는 꿈.

빈 노이드
보통때는 슬라임의 모습을 하고 있다. 공격력, 방어력 모두 약한 몬스터.

닮은꼴 게임

시스템:50% / 캐릭터:1%

SFC 젤다의 전설
게임 그래픽, 분위기 등을 보면 SS용 토어를 연상시킨다. 하지만 게임에 들어가보면 예전에 SFC로 등장한 젤다의 전설과 아주 흡사함을 알 수 있다. 또한 캐릭터는 기존 MD용의 「샤이닝 포스」와 비슷.

날개의 훈장-

벨데셀바 전기

기존의 비행 시뮬레이션의 조작감을 버리고 새로운 조작을 도입하고 롤프레잉 파트를 사용하여 시나리오를 좀 더 표현한 벨데셀바 전기. 이번에는 체험판을 바탕으로 3D파트의 구성을 집중적으로 보여주므로 플라이트 시뮬레이션의 팬이라면 놓치지 말아야 할 것이다.

장 르 : 어드벤처
제작사 : 소니 컴퓨터 엔터테인먼트
현지발매일 : 97년 4월 예정
현지발매가 : 5,800엔

RPG가 접목된 신감각 플라이트 시뮬레이션

게임의 배경이 되는 벨데셀바와 주인공 미사키

우주의 한편에 존재하는 행성 벨데셀바는 고도의 문명을 가진 이상 혹성인 '바스크'에게 점령당하여 식민지로 성장했다. 하지만 벨데셀바 문명이 발전하는 것을 두려워한 바스크는 각지에서 전쟁을 일으키고 이에 벨데셀바인들은 바스크의 비공선 노하우를 알아내 대항하게 되어 벨데셀바 전역은 전쟁터가 되어 버렸다. 그 후 몇백년이 지난 지금도 벨데셀바는 바스크의 잔당 '노이바스크', 벨데셀바인의 '기단왕국', 그리고 같은 벨데셀바의 '무노기이연방공화국'으로 갈라져 전쟁을 계속하고 있다.

벨데셀바의 전쟁이 점점 커지고 있을 무렵 한명의 남자를 태운 우주선이 벨데셀바의 대기권속으로 표류해 들어 왔다. 이 남자의 이름은 미사키. 우주의 어떤 행성의 비행사였지만 우주선 사고로 인해 탈출해 온 것이다. 결국 미사키는 자신을 구해 준 노이바스크의 군인이 된다. 그가 벨데셀바의 역사를 바꾸게 될 것을 전혀 모른채…

이것이 이야기를 진행해 가는 2D파트

청공을 나르는 비행선의 위엄

우주선 사고로 탈출하는 미사키

전쟁을 수백년간 지속해 온 벨데셀바

게임의 메인인 비행시뮬레이션 파트

좀더 진보적인 조작법

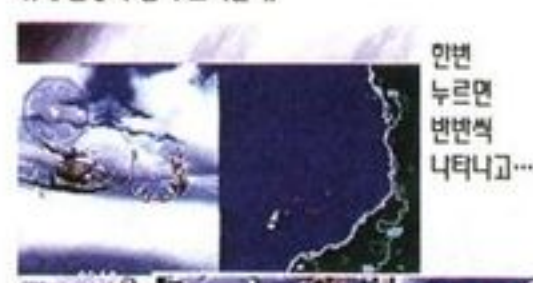
시뮬레이션 파트에서의 조작법은 그 어떤 비행 시뮬레이션 게임보다도 복잡하다. 우선 보통 비행시뮬레이션 게임과는 달리 십자키가 기체의 움직임을 담당하지 않고 조준을 움직인다는 것이 매우 특색이다. 그리고 엔진출력과 속력을 구분함으로써 사실적인 모습을 보여 주었다. 기체의 움직임은 게임 시작시에 자세히 가르쳐 주므로 걱정할 필요는 없지만 워낙 복잡하고 새롭기 때문에 적응되려면 많은 시간이 걸릴 것이다. 하지만 옵션의 자동기능을 사용하면 거의 인간의 손으로는 하기 어려운 조정과 전투를 즐길 수 있다.

왼쪽아래의 속력과 출력메터의 차이를 살펴보자

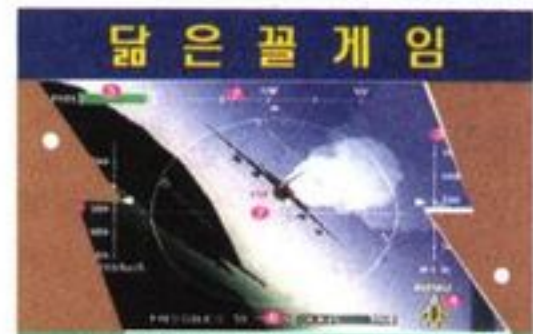
화면구성의 특징

시뮬레이션 파트의 기본 화면은 다음과 같다. 우선 중앙에 플레이어의 기체가 보이는데 이것으로 조준이 어느 방향을 향하고 있는가를 알 수 있다. 왼쪽 위에는 방향계가 있는데 이것은 조준과 기체의 방향차를 보여준다. 왼쪽 아래에 있는 것은 무기표시로서 4개의 무기를 자유롭게 고를 수 있다. 아래쪽 중앙 게이지는 기체의 내구력과 장갑을 나타내어 적의 공격을 받으면 줄어든다. 마지막으로 오른쪽 아래에 있는 것이 속도계와 출력계이다

기본적인 3D화면

하지만 셀렉트 버튼을 누를 때마다 2가지의 화면으로 전환할 수 있는데 한 번 누르면 전체 지역맵과 비행화면이 반반씩 표시되며 한번 더 누르면 무기계 위에 근방의 맵이 표시된다.

한번 누르면 반반씩 나타나고…

한번 더 누르면 왼쪽에 작은 레이더가 나타난다

닮은꼴게임

시스템:40% / 캐릭터:1%

PS 에이스 컴뱃

기본적인 시스템이 「벨데셀바」와 거의 흡사한데 차이점이라고 한다면 「벨데셀바」는 2D와 3D를 혼합한 상태이고 「에이스 컴뱃」은 3D, 풀폴리곤이라는 점이다. 또한 조작방법 에서도 다소 차이점을 보이고 있다.

열등 부대의 비극

페다 2

SFC, SS용에 이어지는 시리즈 최신작으로서 대폭적으로 파워업한 PS용 「페다 2」. 매력적인 캐릭터들이 펼치는 중후한 스토리와 격투 게임과 같은 박진감 넘치는 전투 장면 등 플레이어의 기대 대상이 되는 시뮬레이션 RPG 게임이다.

장 르 : 시뮬레이션RPG
제 작 사 : 야노만 게임즈
현지발매일 : 97년 2월 28일
현지발매가 : 5,800엔

살아남기 위한 전투

시나리오

동쪽 알카디아군 중 가장 뒤처진 부대 「화이트 서지」는 그나마 쉬운 작전을 명령받았다. 그러나 그 작전은 적의 정보조작에 따른 실패책이었다. 홀로 선 주인공들은 구원을 요청하지만 그 요청은 거절당하고 그들은 자신들이 버려진 부대라는 것을 깨닫는다. 적진 속에 떨어져 체포되어버린 주인공들은 싸워야만 살 수 있는 것을 알고 용병에 지원한다. 자존심을 버리고 목숨을 구걸해 제 2의 인생을 만들어가려는 것이다. "뒤처진 부대", "버려진 부대", "목숨구걸"… 등의 수식어로 인해 상당히 어두운 분위기를 연출하고 있다. 우등생인 주인공이 활약하고 권선징악을 주제로 한 다른 게임과 달리 리얼한 인간 드라마를 느낄 수 있을 것이다.

출격하기 전 장면. 과연 우리가 작전에 성공할 수 있을까?

「화이트 서지」는 적 앞에 무너진다

주인공들의 실력을 시험하기 위해 적의 장군은 모의전투를 실시한다

필드맵

화려한 전투 장면

미션에 의해 병장을 고르는 시스템도 이 게임의 특징 중 하나. 장비 변경=공격력, 방어력의 강화라는 종래의 시뮬레이션RPG와 달리 「페다 2」에서는 장비를 변경하면 사용할 수 있는 기술이 바뀌고 같은 유니트에서도 폭넓은 전투방법이 가능하다. 또한 전투시의 연출도 격투게임에 뒤지지 않는 필살기와 모든 개별적인 애니메이션을 갖추고 있다.

하베이 「중장영격병장비」

상당한 중장비. 기동력은 떨어지지만 그 대신 공격력과 방어력이 강화되어 있다. 특히 접근전에 중점을 둔 장비.

▶한사람당 수십 종류의 장비를 갖추고 있다. 작전에 맞는 선택이 필수

캐릭터

이번의 PS용은 전작처럼 셀 수 없을 정도로 많은 캐릭터가 등장하는 것은 아니지만 한사람 한사람에 대한 세세한 설정은 전작 이상이다.

화이트 서진

동 알카디어군의 해군특수부대(이후 빌간데스공국의 용병). 우수한 능력을 갖고 있지만 모두 사연을 가진 자들로 이루어져 있다.

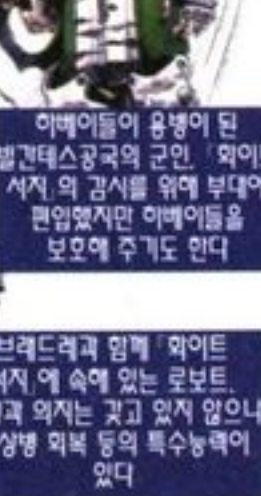
하베이
「화이트 서지」의 대장. 엘리트군인 집안 태생이지만 그 의 실력은 별로

롬
자칭 "사베이의 좋은 파트너". 낙천적이고 약간 왈자병. 어릴적부터 공격 마법의 소질을 갖고 있다

미네르바
「화이트 서지」의 부장을 역임. 본래 성실했으나 용병에 지원하면서 성격이 조금 바뀐다

마샤
많은 스캔들을 일으켜 「화이트 서지」로 추방되어 온 문제아

디바이스
얼핏 보기에는 술 취한 남자처럼 보이나 군인으로서 경력도 길고 정신적인 면에서의 리더.

M2 브레드레
하베이들이 용병이 된 빌간데스공국의 군인. 「화이트 서지」의 감시를 위해 부대에 편입했지만 하베이들을 보호해 주기도 한다

레이스
브레드레과 함께 「화이트 서지」에 속해 있는 로보트. 감정과 의지는 갖고 있지 않으나 부상병 회복 등의 특수능력이 있다

마샤 「육탄MES장

육탄, 격투전에 주로 이용되며 마법에 관한 것은 없다. 그러나 이 장비로 4대원소(불, 물, 바람, 흙)의 속성을 이용한 공격이 가능하게 된다.

쉘퍼

◀쉘퍼(두개의 머리를 갖고 있는 드레곤)는 사람을 태우고 싸울 수 있다

닮은 꼴 게임

시스템:70% / 캐릭터:10%

SFC 파이어 엠블렘(닌텐도)

이벤트 신을 제외한 모든 시스템(배틀 신 등)이 파이어 엠블렘이 발전한 모습을 보는듯 하다. 특히 배틀 신은 전작과 달리 파이어 엠블렘같은 방식으로 바뀌었으며 장비한 무기에 따라 전투시 캐릭터의 그래픽이 바뀐다는 점은 파격적이라 할 수 있다.

Play station

악마성 드라큘라

- 월하의 야상곡

제 작 사: 코나미
장 르: 호러 액션
현지발매일: 97년 3월 20일
현지발매가 : 5,800엔

코나미사의 간판급 타이틀 중 하나인 「드라큘라」시리즈 최신작이 드디어 PS에 등장한다. 기존의 작품보다 한층 새로워진 시스템을 갖추고 제작 결정 후 약 1년 이상이나 많은 PS유저를 기다리게 했던 「악마성 드라큘라 X」. 다시 한번 부활하는 흡혈귀를 기대해 보자.

저주받은 나, 이것이 숙명이다

악마의 피를 물려 받은 남자

흡혈귀 드라큘라 백작이 뱀파이어 사냥꾼의 피를 물려받은 리프터 벨몬드의 손에 죽고나서 4년의 시간이 흐른 어느 보름날 밤…

백년에 한번밖에 되살아 나지 않는 드라큘라성이 갑자기 모습을 드러낸다. 랄프 C 벨몬드와 함께 아버지인 드라큘라를 살해한 남자 알카드의 몸에 변화가 생기기 시작한다. 악마의 힘이 점점 끓어올라 잠을 자는 일이 힘들어지는 그는 자신의 천성적인 부활을 깨닫는다. 저주 받은 피는 끊기지 않고 숙명의 영혼들은 지금 성으로 모여 들고 있는 것이다.

그 성에는 드라큘라의 세계가 있다

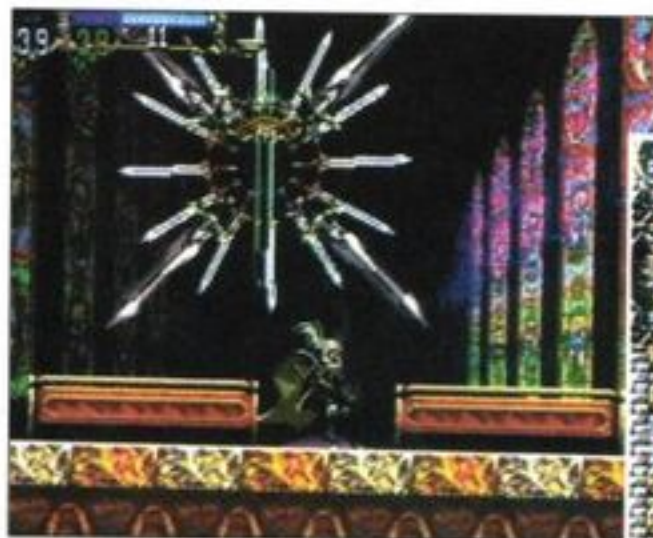
무대가 되는 것은 종전과 같이 광대한 드라큘라 성이다. 그러나 그 성내를 탐색하는 것은 뱀파이어 헌터의 피를 물려 받은 벨몬드가의 사람이 아니라 흡혈귀를 아버지로 둔 청년 알카드이다.

이 광대한 드라큘라 성은 상식으로는 상상이 가지 않을 만큼 넓은 공간이다. 예배당이나 서재, 지하 수로 등의 장소에서는 이상하게 생긴 녀석들이 숨어 있어 주인인 드라큘라에게 반항하는 알카드의 목숨을 노린다.

벽에는 이단의 신을 섬기는 종교 그림이 걸려 있고 연금연구소에서는 세계의 이치를 밝히려는 연구가 지금도 계속되고 있다. 드라큘라 성은 흡혈귀가 만들어 낸 자신만을 위한 세계이고 외부세계라는 것은 그들에게 있어 "피"를 얻기 위한 먹이 창고인 것이다.

▲예배당

두마리의 중보스

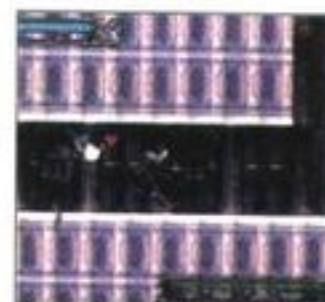
지하수맥 스테이지

힘을 길러야 하는 알카드

이 작품에서 종래의 시리즈 작품과 결정적으로 다른 점은 주인공 알카드가 잃은 힘을 조금씩 회복해 가야 한다는 점이다.

마법과 서브웨폰으로 떨어져 있는 적과 싸울 수 있다

힘은 아이템의 형태로 성 내부 곳곳에 있어서 그것들을 모아 그의 힘을 높여야 한다. 캐릭터의 레벨업도 도입되어 있고 싸움을 반복해서 알카드의 잠재적인 힘이 향상되어 간다. RPG적인 색채가 강한 게임 시스템이다.

연금술 연구소

톱니바퀴 안

닮은꼴게임

시스템:50% / 캐릭터:0.5%

SFC 초마계촌

「악마성 드라큘라」는 무기와 사용방법에 있어서는 초마계촌과 매우 비슷하다. 그러나 던전이라든지 스테이지에서의 진행과 배경은 MD 스플레터 하우스와 매우 닮았다.

인기 애니메이션 슈팅으로!

공각기동대

장 르 : 슈팅
제작사 : SCE
현지 발매일 : 97년 여름 예정
현지 가격 : 미정

타이틀의 제작이 발표된 후 한동안 소식이 없었던 공각기동대의 오프닝이 드디어 완성되어 공개되었다. 이번호에는 화려한 오프닝과 레이싱의 흥분을 느낄 수 있는 프치코마의 질주를 공개한다.

① 무비 ② 미션 ③ 배틀 필드

애니메이션 스토리와 슈팅의 절묘한 조화

만화와 애니메이션으로 히트를 기록했던 공각기동대가 그 스토리 라인을 최대한 살린 3D 폴리곤 슈팅으로 재등장한다. 보통 애니메이션이 게임화되면 어드벤처를 떠올리게 되지만 이번에는 통쾌한 슈팅이다.

이것이 오프닝!

이것이 소문으로만 나돌던 고화질의 오프닝 무비다. 약 2분동안 셀화 400매를 사용했다는 경이로운 애니메이션. 원작에서도 볼 수 없는 수준 높은 애니메이션을 플스를 통해서 만날 수 있다.

3D 폴리곤 슈팅!

공각기동대는 원래 만화로 처음 등장하여 그 인기의 물결을 타고 재작년 영화화된 화제의 작품이다. 챔프에서도 공각기동대의 애니메이션을 소개한 적이 있어 챔프 독자라면 어느정도 낯이 익을 것이다. 이 화제의 작품이 이번에는 3D 액션 슈팅으로 PS에 등장한다. 이번작에서는 만화판에서만 나왔던 프치코마를 조작하여 폴리곤으로 이루어진 3D 공간의 필드를 달리며 범죄자들을 쓰러뜨리는 것이다.

프치코마의 공격은 무제한 사용할 수 있는 발칸포와 적을 록온하여 사용하는 미사일, 폭발력이 강한 그레네이드 봄의 3종류

아라마키 부장의 지령을 받아서…

게임은 기본적으로 우선 무비가 흐르고 일정한 미션 후에 배틀 필드가 나타나는 형식으로 이루어져 있다. 무비부분에서 아름다운 영상과 함께 스토리가 진행되며 그 후에 공안9과의 아라마키 부장의 지령이 미션 화면을 통해 전달된다. 그 다음 그 미션화면에 표시된 적들을 배틀 필드 상에서 전멸시키는 것이다.

프치코마가 속해있는 공안9과

플레이어가 조작하게 되는 프치코마가 속해있는 공안9과는 수상 직속의 특수부대이다. 주요임무는 범죄예방과 범죄자 체포이며 이 공안9과의 담당자가 바로아라마키 부장이다. 원작의 주인공은 뇌를 제외한 모든 부분이 기계인 사이보그 였지만 게임에서의 설정은 아직 발표되지 않았다.

또한 프치코마가 할 수 있는 액션은 전후좌우의 이동과 점프만이 아니다. 프치코마의 특징을 가장 잘 살린 것은 바로 벽을 기어오르는 것이다.

게임 중에 잘은 보이지 않겠지만 이런 형태로 벽을 오르게 된다

닮은꼴게임

시스템:65% / 캐릭터:45%

팬저 드래군

3D슈팅이라는 기본 포맷이 같으며 특히 스토리를 이끌어 가는 애니메이션 동영상이 나온다는 점에서 많이 닮았다고 할 수 있다. 다만 공각기동대는 애니메이션을 원작으로하여 스토리가 더욱 탄탄하다고 할 수 있을 정도일까.

바다속의 보물을 찾아서!

DEEP SEA ADVENTURE

장르 : 어드벤처
제작사 : 타카라
현지 발매일 : 97년 3월 19일
현지 가격 : 6,800엔

실제 게임의 메인이 되는 것은 잠수함의 조작. 얼마나 실제 잠수함의 느낌을 잘 살렸는가가 최대의 관건이다. 끝없이 펼쳐지는 바다 속의 아름다운 풍경을 볼 수 있다는 것도 이 게임의 매력 중 하나일 것이다.

바다에 빠진 아버지를 구하는 어드벤처!

주인공 크리스의 아버지 알렉스는 심해탐사 도중 행방불명되어 버린다. 알렉스가 마지막으로 본 수수께끼의 빛은 과연 무엇일까? 이것이 이번 수수께끼의 열쇠가 되는 것일까? 결국 크리스는 아버지를 찾아 깊은 심해로 모험을 떠나게 된다.

어드벤처지만 잠수함 조작이 필수!

무한하게 펼쳐지는 바다속을 잠수함을 타고 돌아다니며 보석을 찾는다는 모험을 그린 게임이 플스로 등장한다. 어드벤처라면 일단 스토리를 진행시키는 것이 목적이지만 이 게임에서는 잠수함을 조작하는 시뮬레이션적 요소가 더 크게 작용할 수도 있다.

게임의 진행은 2D 필드화면에서 정보를 수집하여 스토리를 진행해가며 3D로 표현된 수중에서 보물을 찾는다는 형태로 이루어져 있다. 사실 정보수집의 과정은 간단하게 통과할 수 있으며 중요한 것은 3D로 표현되는 물속이다. 이곳에서는 머리를 써야 통과할 수 있는 이벤트도 있고 잠수함을 조작해 통과하는 장애물도 있다.

잠수함에 처음 오르는 크리스

사람들과 이야기하면 행동범위가 넓어지기도 한다

세세한 설정의 잠수함 조작모드!

이 게임에서는 실제 잠수 시의 설정이 거의 완벽하게 재현되어 있다. 수압, 연료, 공기 등이 게임 화면의 계기판에 표현되어 있는 것을 보면 게임 중 잠수함을 조작할 때에는 이 모든 것을 고려하여야 한다는 이야기이다. 그럼 실제 게임 사진을 보며 이런 설정을 하나씩 알아보도록 하자.

◀회복 아이템의 사용가능!

▶어떤 시점에서는 보이지 않는 아이템도 있어 시점을 변화시키면 발견할 수 있다

▶아델이라는 이름의 소녀, 과연 그의 정체는…

◀이것이 크리스의 잠수함. 아버지로부터 선물받은 것이다

게기판 보는법

심도계
현재 어느정도의 깊이에 잠수해 있는가를 표시. 잠수함에는 잠수제한 수위가 있어 이를 넘으면 안된다

벌브
라이트를 비추는 데 필요한 벌브(BULB : 전구)의 수명을 표시

무기
어뢰 등의 무기 중 현재 선택되어 있는 무기를 표시

레디 램프
현재 선택되어 있는 무기가 사용 가능한가를 표시하는 램프. 푸른 램프는 가능, 붉은 램프는 불가능

데미지 게이지
잠수함의 피손상황을 표시. 장애물과 충돌하면 데미지가 증가한다. 아이템이나 육상의 수리공장에서 수리 가능

공기잔량
현재 공기의 잔량을 표시. 심도와 관계없이 시간이 가면 줄어든다. 아이템으로 보급하거나 물 위로 올라와 회복할 수 있다

배터리
현재 배터리의 잔량을 표시

소나(SONAR : 수중 음파 탐지기)
아이템의 위치와 적의 위치 등을 표시

나침반
현재 잠수함이 어느방향으로 가고 있는 지를 표시

속도계
잠수함의 항해속도를 표시. 전진과 후진 두방향으로 나뉘어져 있기 때문에 미터계의 바늘도 중앙을 기준으로 좌우로 되어 있다

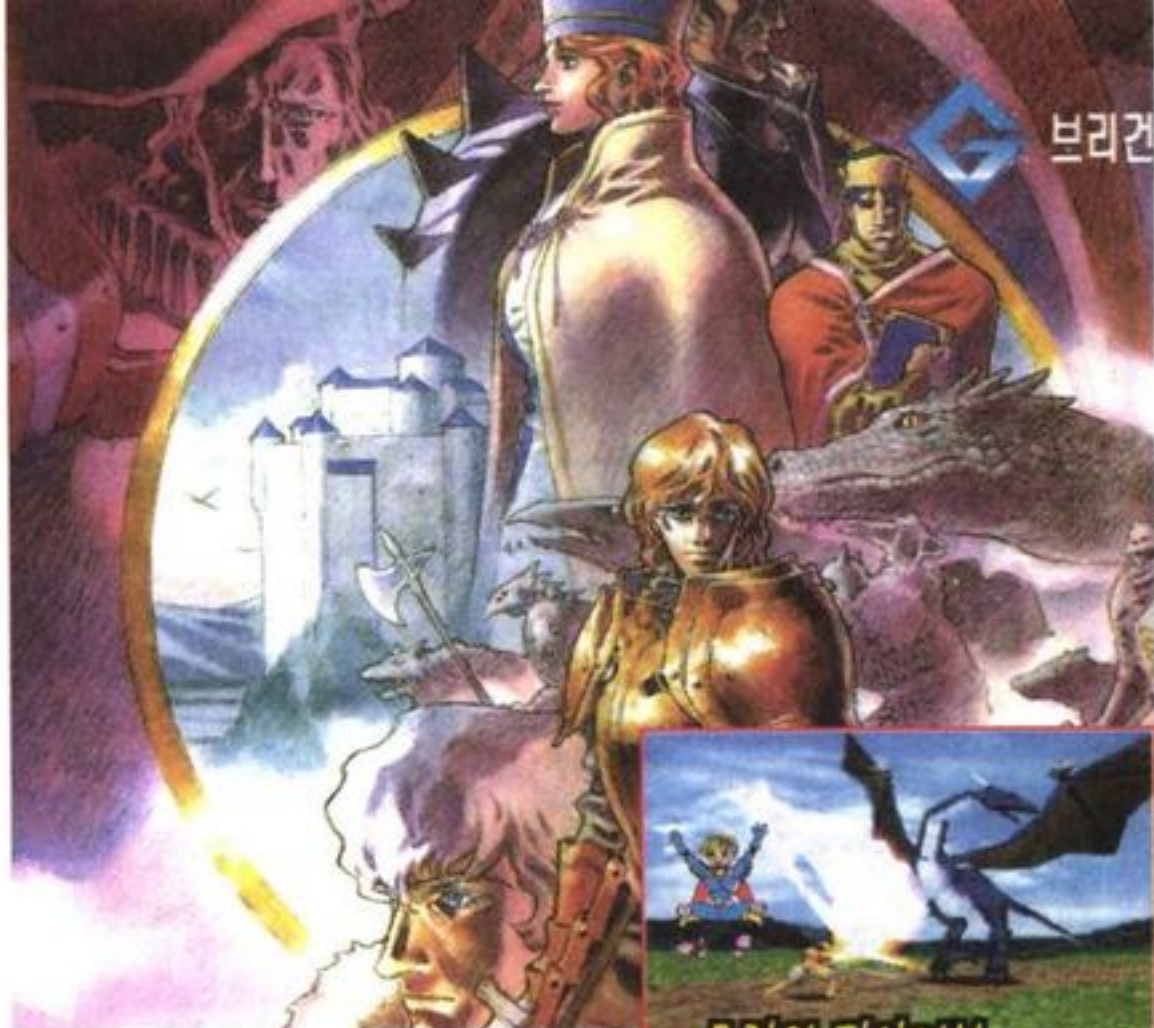
닮은꼴 게임

시스템:55% / 캐릭터:15%

사일런트 스틸
현재 IBM으로 발매된 잠수 시뮬레이션 게임 중 가장 사실적이라는 평을 듣고 있는 사일런트 스틸. 다만 사일런트 스틸은 IBM 게임답게 실사를 사용한 것이고 이 게임은 애니메이션을 사용했다는 것이 가장 큰 차이이다. 기본적인 스토리(어드벤처 파트)가 제공되는 것도 역시 비슷하며 잠수함을 조작하는 방법을 서로 비교해 볼만한 게임이다.

브리건다인

환상대륙전기

격투액션적인 요소를 갖고 있으면서도 격렬한 배틀 장면도 있고 RPG를 바탕으로 마법과 몬스터가 존재하는 「브리건다인」. 플레이어는 포르세대륙에 있는 6개의 국가 중 한 곳을 선택해 왕이 되고 대륙의 통일을 목표로 한다.

무적의 필살기!!

장 르	격투시뮬레이션RPG
제작사	E3 스탭
현지발매일	97년 봄예정
현지발매가	5,800엔

액션성과 RPG성이 강한 시뮬레이션이기 때문에 적의 부대와 우연히 부딪히게 되면 다양한 전술로 적과 싸워야 한다. 전투는 부대 단위로 치뤄지는 시스템으로 되어 있어 순서대로 부대의 유니트를 움직여 전투해 나간다. 부대의 리더가 되는 룬 기사는 제각기 「총마력」이라는 것을 갖는데 그 범위 밖으로 떨어지면 부대를 편성하고 있는 몬스터들의 힘이 약해져 버리고 만다. 마법면에서도 마법을 부리는 캐릭터들의 능력이 각자 다르므로 전술면에서

기사를 리더로 한 부대를 편성하자

클래스 체인지를 이용하자!

몬스터는 전투에서, 룬 기사는 전투와 퀘스트에서 경험을 쌓아감으로써 레벨이 오르고 강해져 간다. 게다가 룬 기사도, 몬스터도 일정의 조건이 충족되면 클래스 체인지 할 수 있게 되고 상위 클래스가 되면 격투 단계가 강력하게 된다.

현재로서는 아직 파이터와 드래곤 2개외에 다른 정보가 없지만 전체로는 100개가 넘는 클래스가 존재할 것으로 보인다.

전술 페이즈로 나타나는 필드에서 이동할 때는 헥스가 표시된다

몬스터는 마법진에 의해 소환되고 몬스터들로 부대를 편성한다

맵과 등장인물

노르갈드국왕
웨이나드
흰늑대라는 별명을 가진 공포의 북족 국왕. 그의 능력은 높다

에스트레가레스 제국국왕
제메키스
반란에 의한 전란의 시대를 만든 장본인. 강력한 군단으로 대륙 제패를 노리고 있다

이스카리오국왕
드리스트
독선적이고 독단적인 군주. 그러나 실력은 상당하다

카레온국왕
카이
마법왕국을 통치하는 현명한 왕. 마술사로서의 재능은 전체 군주 중 제일 뛰어나다

알메키아국왕
란스
반란에의해 나라를 잃어버린 구국 왕자. 초기능력은 저조하지만 성장이 빠르다

레오니아여왕
리오넷세
평범한 소녀에서 발탁된 신성국가 레오니아의 여왕. 강력한 지원마법을 갖는다

룬 기사

몬스터를 조종하는 힘을 갖는 사람들을 총칭해서 「룬 기사」라고 한다. 각 국가의 군주도 룬 기사에 속한다.

총마력

룬 기사에게는 지휘범위도 설정되어 있다

'총마력'이란 룬 기사들이 몬스터를 조종하는 힘. 캐릭터에 의해 개인차가 있고 그 힘이 강할수록 강력한 상급 클래스의 몬스터를 조종할 수 있다.

마나

마나는 요새 같은 곳에서 구할 수 있다

몬스터들을 모아 부대를 만들기 위해 필요한 룬 기사들의 에너지. 강한 몬스터일수록 대량의 '마나'가 필요하다.

닮은 꼴 게임

시스템:30% / 캐릭터:0.5%

SS 전설의 오거배틀 (리버힐 소프트)

전투하기 앞서 작전을 생각해야 하는 「전설의 오거 배틀」과 비슷한 시스템을 보이고 있다. 그러나 「브리건 다인」에서는 룬 기사가 리더가 되어 전투를 이끄는데 비해 「전설의 오거 배틀」은 부대를 이끌 캐릭터를 선정해야 하는 것이 조금 다른 면이다.

액션

海腹川背 旬

●엑싱엔터테인먼트 ●5,800엔
●97년 2월 28일

독특한 조작감과 세밀한 설정으로 호평을 받았던 SFC의 명작 ACT 「海腹川背」의 속편이 PS에 등장한다. 이번의 「旬」에는 벽에 오르는 등의 새로운 액션과 캐릭터 보이스 등의 여러 가지 새로운 요소가 첨가되어 한층 더 재미있게 되었다.

서기 1999 -파라오의 부활

●BMG 빅터 ●5,800엔
●97년 2월 28일

작년 11월에 발매된 새턴용에 이어 이번에는 플스다. 미로를 돌아다니며 적과 싸우는 둠 스타일의 액션 게임으로 스토리는 1999년 이집트가 무대이며 노스트라다무스의 예언인 공포의 대왕은 에일리언이라는 구성으로 되어 있다.

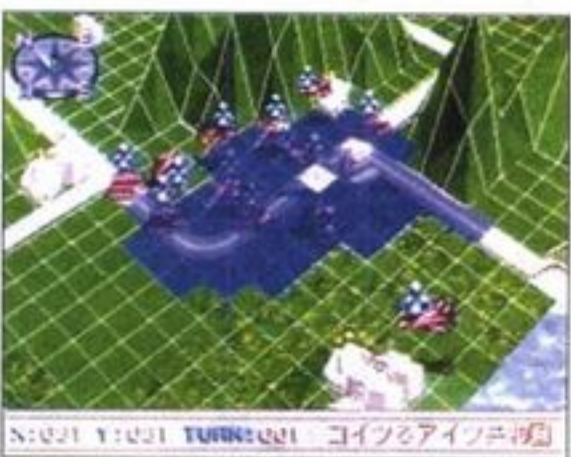
매드 스톨커 -풀 메탈 포스

●패밀리 소프트 ●5,800엔
●97년 3월 예정

로보트를 조작하여 싸우는 액션 게임으로 횡스크롤 스토리 모드와 대전을 즐길 수 있는 VS 모드가 있다. 게다가 누구나 쉽게 격투를 즐길 수 있도록 커맨드 입력은 대부분 간단하게 이루어져 있다.

도라에몽2 -SOS! 동화의 나라

●에폭스사 ●5,800엔
●97년 2월 21일

인기있는 도라에몽2탄이 등장한다. 전작과 같이 4차원 포켓에서 도라에몽이 꺼낸 것은 [거대 입체 텔레비전]. 동화 채널로 돌리자 동화 속 주인공들이 적에게 모두 잡혀버려 동화가 엉망진창이 되어 버린다. 그래서 도라에몽은 그들을 돕기 위해 여행을 떠난다.

시뮬레이션

파로워즈

●코나미 ●5,800엔
●97년 봄 예정

파로워즈는 근대 무기를 기본으로 해 여러가지 다양한 무기를 사용해 전투를 펼쳐 나가는 시뮬레이션 게임이다. 코나미의 대히트작 파로디우스 시리즈의 캐릭터들이 파로월드의 패권을 장악하기 위해 다시 한번 불꽃튀는 전투를 벌인다.

삼국지 5

●고에이 ●9,800엔
●97년 2월 14일

2~3세기의 중국에 있었던 위, 촉, 오의 삼국시대를 제재로 한 역사 시뮬레이션 시리즈. 그 5번째작이 되는 본작이 드디어 PS에 등장하게 되었다. 시나리오는 처음으로 등장하는 『황건족의 난』을 비롯해 전체 7개로 구성되어 있으며 캐릭터도 다양해서 삼국시대를 폭넓게 즐길 수 있게 되어 있다.

시뮬레이션

넥스트킹 -사랑의 천년왕국

●반다이 ●6,800엔
●97년 4월

소위 연애시뮬레이션을 대전 가능하게 해 놓은 게임. 보드 게임이 기본으로 주사위를 돌리면서 맵 위를 이동해 여학생에게 접근해 간다. 플레이어는 왕 후보인 4명의 왕자 중에서 한 명을 뽑아 왕이 되기 위해 1년간 수행을 쌓아 가게 된다.

대모험 DELUXE -머나먼 바다

●소프트오피스 ●5,800엔
●97년 봄 예정

미지의 대항해를 무대로 해상에서의 이동이 메인이 되는 해상 시뮬레이션 RPG. 플레이어는 주인공 리온이 되어 행방불명인 아버지를 찾아 여행을 떠난다. 물론 그 여행은 지상을 걸어다니는 것이 아니라 배를 타고 항해하는 대모험이다.

마이 홈 드림

●빅터 인터랙티브 ●5,800엔
●97년 봄 예정

건축사가 되어 집을 직접 설계할 수 있는 소프트웨어. 플레이어는 건축사가 되어 10명 고객의 희망대로 집을 설계 건축한 후 고객에게 팔게 된다. 이때 가장 중요한 것은 얼마나 고객의 희망에 부흥하는 집을 설계하여 만들었냐 하는 것이다.

안젤릭 스페셜2

●고에이 ●7,800엔
●97년 봄 예정

이번에는 우주의 여왕을 목표로 또다른 후보자인 레이첼과 불가사이한 구체의 성장을 겨루는 게임이다. 물론 좋아하는 그 사람에게 고백을 하고 성공하게 되면 연애도 즐길 수 있다. 과연 이 구체가 나중에는 무엇이 되는 것일까?

첫사랑 -발렌타인

●패밀리 소프트 ●5,800엔
●97년 봄 예정

첫사랑을 소재로 한 연애 시뮬레이션으로 캐릭터의 이벤트에는 보통 플레이를 진행하면 볼 수 있는 것과 특별한 조건을 만족해야만 볼 수 있는 것이 있다고 한다. 아마 모든 이벤트를 보기 위해서는 한두 번의 플레이로는 불가능할 것이다.

어드벤처

RIVEN

●선소프트 ●97년 여름 ●미정

MAC용, PS용으로 호평 받았던 「MYST」. 그 후속 「The Sequel to MYST RIVEN」이 PS로 이어진다. 이 작품의 전작에 해당되는 「MYST」는 그래픽과 심도 있는 스토리로 전세계 300만명 이상의 사람들을 매료시켰던 어드벤처 게임이다. 현재, 「The Sequel to MYST RIVEN」는 미국 Cyan사에서 개발이 순조롭게 진행되고 있다.

스포츠

WWF In Your House

●어클레임저팬 ●5,800엔
●97년 2월 21일

레슬링 게임으로 레슬러는 전미국 최대의 프로레슬링 집단 WWF에서 강호 10명이 실명으로 등장한다. 반칙, 장외 난투, 흉기 공격 등 뭐든지 있다. 그리고 2연승후 커맨드 입력에 의해서 적을 금 조각상으로 변하게 하거나 비석으로 변하게 해서 마지막을 장식할 수도 있다.

러브 게임즈 -왁자지껄 테니스

●Tears ●97년 2월 상순 ●5,800엔

풀 폴리곤으로 코믹하게 그려진 캐릭터들이 테니스를 벌이는 스포츠 게임. 테니스 본래의 전략성과 게임성을 적당히 조절하여 플레이하기 편리하게 만들어졌다. 선수를 육성하는 모드도 있고 2P와 함께 대전하는 것은 물론 같은 편으로 복식 게임도 가능하다.

레이싱

초로Q 2

●타카라 ●5,800엔
●97년 봄 예정

태엽을 동력으로 한 장난감 자동차의 경주를 게임화한 3D 레이싱 게임의 속편. 이번에는 각기 성능이 다른 60대의 자동차들이 등장하며 패치 숍에서 개조도 가능하다. 또한 이번에는 숨겨진 옵션이 각 코스에 숨겨져 있어 또다른 재미를 느낄 수 있다.

런닝 하이

●시스템 새콤 ●미정
●97년 3월 예정

격투 레이스라는 신장르를 표방하고 나선 게임으로 파워드슈트를 몸에 장착하고 코스를 달리는 것이 기본적인 룰이다. 물론 그냥 달리는 것이 아니라 앞에 달리고 있는 선수의 위를 점프 공격으로 뛰어넘거나 펀치 공격을 가하는 등 액션성 넘치는 게임이다.

RESCUE 24Hours

●CSC 미디아트 ●5,800엔
●97년 3월 예정

폴리곤으로 그려진 시가지를 종횡무진 달리는 레이싱 게임. 플레이어는 사설 구조대의 대장이다. 구조차를 운전하여 화재 발생 현장으로 가장 빠른 시간에 도착하지 않으면 안된다. 냉정한 상황판단으로 화재 현장까지의 주행 루트를 결정하는 것이 클리어의 포인트이다.

슈팅

타임 크라이시스

●남코 ●미정
●97년 3월 예정

현재 오락실에서 가장 인기있는 건 슈팅 게임 중 하나인 남코의 타임 크라이시스가 드디어 플스로 등장! 마치 액션 영화의 주인공이 된 듯한 느낌을 주는 것은 물론 전용 건과 함께 발매되어 오락실에서의 느낌을 충분히 살려 발매되며 오리지널 요소도 추가되었다.

슈팅

디스럽터

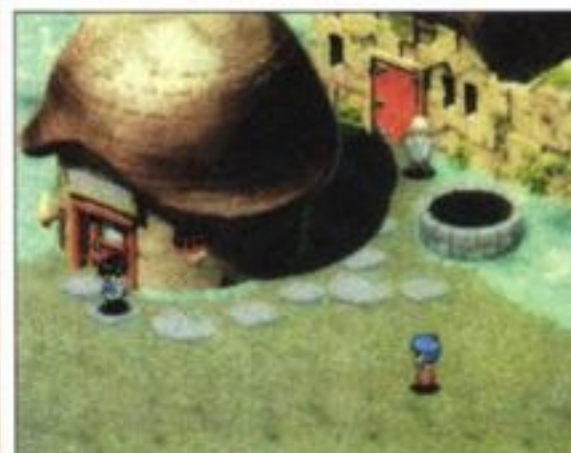
●인터플레이 ●5,800엔
●97년 4월 예정

둠 스타일의 SF 3D 슈팅 어드벤처 게임으로 보통 화기 이외에 사이오닉 웨펀이라는 특수 무기가 등장하는 것이 특징이다. 어디서 적이 등장할 지 모르는 긴장감과 박력 넘치는 화력의 무기들은 플레이어를 사로잡을 것이다.

RPG

트레저 기어

●미래 소프트 ●미정
●97년 3월 예정

지적인 즐거움을 만족시키는 신작 RPG. 메인과 서브의 직업 조합에 따라 변화하는 주인공의 능력. 몇번을 플레이해도 싫증나지 않는 시스템과 높은 자유도는 트레저 기어의 가장 큰 무기이다. 이 게임에서는 주인공이 1회 움직이면 적도 동시에 움직이므로 행동하기 전에 깊이 생각해야 한다.

두근두근 포야치오

●킹 레코드 ●5,800엔
●97년 여름 예정

수수께끼의 형제를 비롯해 불가사이한 사건들이 가득한 마을에서 여름휴가를 보내게 되는 주인공. 동화풍의 그래픽이 눈길을 끌며 마을에서의 만남에 따라 대화가 이루어지고 선택에 따라 스토리가 진행되며 이벤트도 발생하게 된다.

격투액션

사무라이 스피리츠 검객지남 팩

●SNK ●97년 3월 예정 ●5,800엔

SNK의 최고 인기 격투 게임 사무라이 스피리츠1과 2가 함께 들어 있는 합본 패키지. 물론 2, 3년 전에 발매된 게임이지만 아직도 그 인기는 어느 정도 살아 있으며 4탄이 나온 현재도 그 기본적인 시스템은 변하지 않았기 때문에 2개의 타이틀을 한꺼번에 살 수 있다는 이점을 살려 플스로 발매된다.

신 슈퍼 로보트 대전 -스페셜 디스크

●반프레스토 ●2,800엔
●97년 3월 예정

시뮬레이션 RPG 신 슈퍼 로보트 대전의 매력이 농축되어 있는 소프트. 200대 이상의 로보트들을 자유자재로 싸우게 할 수 있는 프리 배틀 모드와 애니메이션 주제가를 따라 부를 수 있는 가라오케 모드 등으로 이루어져 있으며 오리지널 전투 맵도 수록되어 있다고 한다.

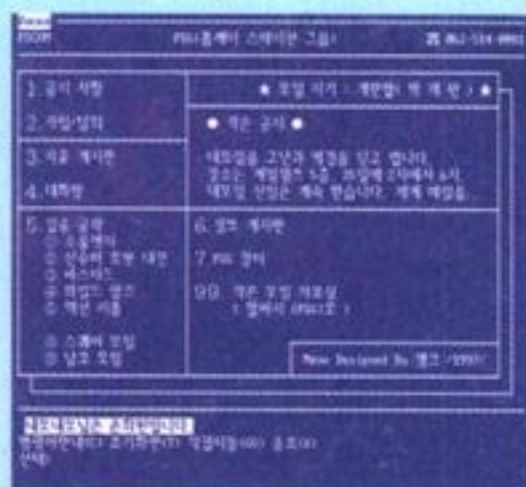
기타

ROCKY HOPPER

●인프로러 ●4,800엔
●97년 4월 25일

게임은 20개의 미니게임이 마련되어 있고 혼자서도 플레이할 수 있고 최대 4명까지 대전 플레이할 수도 있다. 20개의 게임 중에는 얼음판 위에서의 결전, 점프 레이스, 치킨 레이스, 온버즈 등이 있다.

플레이 스테이션 동아리 소식

32비트 차세대기가 나오면서 게임기와 소프트웨어는 대폭적인 장족의 발전을 이루었고 시장 또한 거대규모로 성장했다. 이는 본국 일본뿐만 아니라 국내에서도 마찬가지이며 이에 일조를 한 요소중에 동호회 모임을 무시하지 못한다. 하지만 아직까지 정립되지 않았으며 이렇다할 후원자 조차 없는 상황이라 힘든 부분이 상당히 많다. 챔프는 PC통신 나우누리 플레이 스테이션 동아리인 PSG의 제 1회모임을 취재하고 그들의 앞으로 향방을 들어보았다.

나우누리 PLAY STATION GROUP (PSG)

플레이 스테이션이 비공식으로나마 국내에 뿌리를 내리고 PS를 보유하게 되면서부터 동호회 결성의 필요성을 느껴왔다. 하지만 구심점이 되는 무언가를 찾아야 하는데 좀처럼 떠오르지 않고 또 PC통신에 플스 동호회는 있으나 순수성에서 다소 떨어져 크게 부각되지는 않았다. 이 점이 모임을 만든 가장 큰 이유이며 의미는 플스인과의 화합을 이루기 위해서이다.

앞으로 플스는 더욱 발전할 것이며 동호인들도 계속적으로 늘어난다. 플스계의 발전은 곧 게임계의 발전으로 이루어지는 영향력을 생각해서라도 꾸준히 동호인들을 늘려나갈 것이다.

PSG는 이런 모임

96년 9월 25일 나우누리에 플스모임이 개설되었다. 97년 1월 25일 플스모임의 첫 오프모임이 있었고 지금은 현회원 811명이나 되는 중견 모임으로 자리잡게 되었다. 운영진은 부시삽 4명 그리고 소모임지기 2명으로 구성되었다. 접속방법은 나우누리나 아이스 포커스 ID를 가지고 계신분들에 한해 GO FSCOM 2를 하시면 어디에서나 접속이 가능하다.

PSG 동호회는 다른 모임과는 달리 현재 규모는 작지만 이제 개설한지 겨우 4개월이 좀 지났지다는 것을 감안한다면 여느 동호회와 견주어도 손색이 없다. 하루에 몇페이지씩 올라오는 공략과 싱싱한 정보들은 PSG의 가장 큰 강점이다.

첫 가입자는 준회원이라는 레벨을 가지고 활동을 하게 되며 각 분기에 한번씩 정회원을 선발한다. 정회원이라고 해도 준회원과 이용방법에 차이는 없으며 다만 부시삽 선거에 출마할 수 있다는 점만이 다르다.

그리고 PSG에서는 한달에 한번씩 게시판 1위의 회원에게 선물이 제공되며 게임 공략실은 4개의 방으로 이루어져 있다. 공략실을 개설하자 마자 공략서를 올리는 회원이 있는가 하면 엔딩을 남보다 빨리 보았다는 게임소감을 올리곤하여 가끔 운영진을 놀라게 하기도 한다.

PSG 아래에는 2개의 소모임이 있다. 현재는 스퀘어 모임과 남코모임으로 이루어져 있으며 스퀘어를 좋아 하시는 분은 스퀘어 모임으로 남코를 좋아 하시는 분은 남코 모임으로 가셔서 여러가지 자기 의견을 올릴 수 있다.

제1회 공식 모임

제1회 PSG 대모임이 지난 1월 25일 열렸다. 비록 많은 수의 회원들이 모이지는 않았지만 최초의 공식모임이라는 데 그 의의가 있다. 이날 행사에서는는 철권2대회와 소울에지 대회의 게임대회 그리고 철권3 비디오 상영과 벨데셀바전기 데모 플레이를 실연하는 형식으로 이루어졌다. 첫모임이라 그다지 만족스럽지는 못할 수도 있겠지만 다른 동아리의 모임 규모에 비해 결코 뒤지지 않는다고 자체평가하고 올 여름에 있을 2차 대모임때에는 더 다양한 행사와 프로그램을 가지고 더많은 회원들과 만나기를 약속하며 마무리 되었다. 특히 PSG 시삽은 현재 전라도 광주에 살고 있음에도 불구하고 이번 대회를 위해 전날 서울에 올라와 임원진과 함께 대회를 준비하는 열성을 보이기도하여 이런 노력들이 결실을 맺으면 앞으로 더욱 발전할 수 있는 모임이 될 것이라는 생각이 들었다.

나도 한마디!

PSG 시삽

박재완(광주상고.3)

"저희 모임은 친목을 중시하려고 합니다. 첫 대모임을 여는데 장소를 물색 중 압구정동 나우누리 사랑방에서 모임을 가지려 했었습니다. 하지만 프로그램도 제대로 준비되지 못한 상태라 연기를 신청했으나 나우누리 사랑방에서 받아 주지를 않더군요 잠시 엄청난 파문이 일었었는데 게임챔프의 도움으로 구사일생으로 살아났습니다.
앞으로 저희 모임은 플스만을 이야기하는 모임이 될 것입니다. 그리고 2차 모임은 올 8월중 열 계획이며 최소한 40명 정도의 회원이 모이게 되지 않을까 생각합니다. 마지막으로 여러가지 도움을 주신 게임챔프에 감사의 인사를 드립니다."

• 기타 이벤트 •

철권대회 우승자

김영민(경기공고.2)

"저는 통신을 안하는데 친구가 오늘 좋은 대회가 있다길래 같이 왔다 우승까지 해버렸습니다. 비회원이 이렇게 우승까지해서 미안하게 생각합니다. 현재 플스를 가지고 있지는 않지만 조만간 구입할 예정입니다. PSG가 더욱 발전하길 바랍니다."

소울에지대회 우승자

송근수(양천중.3)

"현재 PSG회원이며 앞으로도 PSG가 더욱 발전하였으면 합니다. 좋아하는 장르는 RPG이며 마지막 결승 때 압십이로 이겨 준우승한 분에게 죄송스럽게 생각합니다."

숨겨진 캐릭터 소울에지와 성한명 필살기 대공개

소울 에지 (SOUL EDGE)

기술명	공격판정			기술명	공격판정		
소울 위브	A	상		안카 스핀킥	←K	상	
소울 스윙	A A	상상		안카 스윌킥	↙K	하	
소울 스트림	A A A	상상상		헤드 스냅킥	→→K	중	
소울 트레퍼	A A↓A	상상하		프로세일 호이스트	일어나는 도중A	특수중단	
소울 스틸	A A B	상상중		디바 스테이터	일어나는 도중B	특수중단	
젠틀 웨이브	→A	상		안카 리바인 킥	일어나는 도중K	중	
시저스 웨이브	↘A	중		파일렛 크로스	A+B	중중	*1
레이저 웨이브	↓A	하		헤일 크로스	A+B B	중중	
도렛토 웨이브	↙A	하		와일드 크로스	A+B B B	중중중	
브레이드 스트림	B	중		브렛도 크로스	A+B B ↓ A	중중하	
헤일 스트림	B B	중중		킬러 엑스	→A+B	중	*1
와이드 스트림	B B B	중중중		스란도 크로스	↘A+B	중	*1
브렛도 스트림	B B ↓ A	중중하		쉐도우 브레이	←A+B	중	
캐논볼 립터	↘B	중		안카 와플	↙A+K	하	
세일 스텝	→B	중		킬러 엑스 크롤라	→→A+B	중	*1
세일 니들	→BB	중중		싱 오브 가레옹	→→B+K	중	*2
세일 하이파	→BBB	중중중		윈드 밀사클라	↓↘→B	중중	*1
세일 슬로우터	→BB ↓A	중중하		지오 더 레이	↓↙←B	중	*3
슈퍼 이켄카	↓B	특수중단		파일 스티아	←→	특수이동	
크로스 볼 디바이더	←←B	중		파일 슬라이드	파일스티아 중 K	하	
파일 랑스	→→B	중	*1	웨이브 브래터	달릴때 K	하	
안카 킥	K	상		툴넨 다스사이즈	A+G	잡기	
안카 스토맥킥	K↘K	상중		캐논볼 스피리트	B+G	잡기	
안카 와이프 킥	K←K	상상		브랏슈 브렛도	뒤에서 A+G or B+G	잡기	
안카 미들 킥	↘K	중		그랜드 안카링	↘A+B	다운공격	*4
안카 훅 킥	→K	상		에터널 카스	↙A+B	가드불능	
안카 말론드 킥	↓K	하					

성한명 (SUNG HAN MYUNG)

기술명	공격판정			기술명	공격판정		
도격	A	상		복돌축	↘K	중	
연조격	AA	상상		구고축	←K	상	
연고민중인	AAA	상상상		구고연축	←K ↓ K	상하	
연고정장인	AA ↓ A	상상하		활면축	↙K	하	
연고충천공	AAB	상상중		불검축	↓K	하	
벽쇄인	→A	상		불검승격	↓KB	하중	
뇌습인	↘A	하		회전축	→→K	중	
반풍인	↘AA	하상		회전도축	→→KK	중중	
풍운관무인	↘AAB	하상중		회전도격축	→→KKK	중중중	
산계창	↓A	하		무염축	←→K	상	
괴진격	←A	상		쌍충천	A+B	중중	
전장인	↙A	하		황멸단	→→A+B	중	
단격	B	중		황멸강축천	→→A+BB	중중	
작열단	BB	중중		천무전윤의	↗B+K	중중	
황열단	BBA	중중상		금보	↓↘→	특수이동	
황열전장인	BBA ↓ A	중중상하		금보낙안인	↓↘→A	특수중단	
황열충천인	BBAB	중중상중		금보수란인	↓↘→AB	특수중단, 중	
첨격	→B	중		금보상공인	↓↘→B	특수중단	
감열인	↘B	중		금보부술축	↓↘→K	중	*1
극전참	↓B	특수중단		낙안인	일러나는 도중A	특수중단	
외활격	←B	중		배수누인	일어나는 도중AB	특수중단, 중	
철쇄권	↙B	중		상공인	일어나는 도중B	특수중단	
충천공	→→B	중		부술축	일어나는 도중K	중	*1
검면벽	←→B	중		잠신축	달릴때 K	하	
측면축	K	상		순열행신검	A+G	잡기	
낙추축	KK	상중		신속만회축	B+G	잡기	
연업축	KKK	상중상		금습참수격	뒤에서 A+G or B+G	잡기	
연검축	KK↓K	상중하		철쇠축	↘K	다운공격	*2
전용축	→K	상		성식열 황홍염인	←B+K	가드불능,	
전용외활격	→KA	상상				가드 불능	
전용외진격	→KB	상중					

크리티컬 에지

기술명	공격판정	
소울 디스차-지	A+B+K↓↘→A+B+K	중

*1 :2번 히트
*2 :다운중의 상대에게도 히트
*3 :3번 히트. G 버튼으로 캔슬 가능
*4 :상대가 다운중에

▲쉐도우 브레이의 커맨드를 입력하면 상공에 빛이 나타나고…

▶빛을 뿜으며 내리치는 소울에지의 파워를 볼 수 있다

▲크리티컬 에지도 소울에지의 오리지널 기술이다. 피니쉬는 쉐도우 브레이부터 그랜드 안카링이다.

크리티컬 에지

기술명	공격판정	
성식옥의염무격	A+B+K←↙↓↘→B+K	중

*1 :2번 히트　*2 :상대가 다운일때

▶부친의 격골(철쇄권). 카운터로 히트하면 상대는 주춤거린다.

천무전윤의는 공중에서 2번 연타한다. 히트되면 높은 데미지를 입힐 수 있지만 가드되면 틈이 생겨 사용하기 어려운 기술이다. 공중콤보로 활용해도 좋은 기술이 될 수 있다.

극비의 무기가 있는 곳

소울에지를 쓰러뜨려서 에지 마스타 모드를 클리어하기까지는 최후의 무기를 손에 넣을 수 없다.

엔딩이 끝나고 지도화면으로 돌아오면 자신의 캐릭터는 세르반테스의 무대인 스페인에 있다. 8가지의 무기는 여기에서 1회 이동했던 장소의 어딘가에 있다. 예를 들면 소피티아의 경우 스페인에서 이동할 수 있는 장소는 2곳인데 이 중 어딘가로 무기는 이동해 있다. 지중해에 있다고 가정하고 전투를 해본다. 승리할 경우에는 극비 무기인「발큐리에」를 얻는다. 그러나, 실패했을 경우, 무기는 지중해를 중심으로 다시 한번 이동해 버린다.

단, 스페인으로는 이동하지 않는다. 이 때는 지중해 이외의 장소에서 전투를 해도 무기는 지중해에서 이동하지 않는다. 무기가 이동해 버렸는지, 아닌지는 지도화면에 나타나는 캐릭터의 행동으로 알 수가 있다. 타임 오버로 실패해서 분통해하는 경우는 무기가 이곳에 있다는 얘기가 된다. 다시 뒤쫓아 가는 것이 귀찮다면 전투를 하기 전에 세이브를 해둔다. 실패했을 때에 로드하면 원래 위치로 돌아 온다.

▲스페인에서 한번 이동한 곳에서 전투를 한다

3명의 숨겨진 캐릭터

에지 마스터 모드에서 소피티아의 무기를 8개 전부 갖추면 캐릭터 선택화면에서「SOPHITIA!」라는 이름이 등장한다. 이것을 선택하면 갑옷을 입지 않은 소피티아를 조작할 수 있으며 80개의 무기를 모두 모으면 수영복을 입은 소피티아를 플레이할 수 있게 된다.

또, 하나는 아케이드 모드로서 소울에지가 사용할 수 있는 상태로 하고 황 성경→성 미나의 순서로 아케이드 모드를 클리어하면 성미나의 아버지인 〔성 한명〕을 사용할 수 있게 된다.

3번째의 숨은 캐릭터는 에지 마스터 모드가 아닌 곳에서 사용가능하다. 또 무기, 색깔의 변경은 할 수 없다.

▲80개의 모든 무기를 모으면 수영복을 입은 소피티아도 등장한다

스코트색을 바꾼다

소피티아와 미군의 오리지널 컬러로 되어 있는 스코트의 색을 바꿀 수 있는 기술이다.

이 2명 중 한명을 선택하면 전투가 시작되기까지의 로딩 시간동안 아래 쓰여진 리스트를 참고로 버튼을 계속 누른다. 이 기술은 캐릭터 선택 시에만 가능하며, 1회로 한정되어 있기 때문에 다음 전투에서 다시 색을 바꿀 수 없다.

▲스코트색까지 바뀌는 것이 재미있다

랜덤 스테이지 선택

VS모드에서의 스테이지 순서를 임의대로 되게 하는 기술이다. 스코트색을 바꾸는 기술과 같은 시간에서 대전이 시작될 동안 선택 버튼을 계속 누른다. 명령어는 이것으로 OK! 또, 스테이지 크기를 20m로 설정해 두면 에지 마스터 모드에서 등장했던 투기장이 스테이지에 추가된다.

▶투기장은 20m로 설정하지 않으면 나타나지 않는다

소피티아

커스텀	A	B	K	A+B	B+K	A+K	A+B+K
1P 보통	핑크색	흰색	갈색	녹색	엷은 남색	황색	남색
1P 다른 것	핑크색	흰색	갈색	녹색	엷은 남색	황색	남색
2P 보통	흰색	엷은 남색	검붉은 색	핑크	황색	녹색	회색
2P 다른 것	흰색	엷은 남색	검붉은 색	핑크	황색	녹색	회색
PS오리지널	흰색	흰색	흰색	흰색	흰색	흰색	흰색

성 미나

커스텀	A	B	K	A+B	B+K	A+K	A+B+K
PS오리지널	황색	엷은 남색	흰색	남색	녹색	갈색	핑크색

PS ACTION REPLAY CODE!

지난호부터 연재하기 시작한 새턴 액션 리플레이 코너. 조금 색다른 게임을 즐기기 위해서는 액션 리플레이 자체도 중요하지만 그에 대응되는 코드가 필수적이다. 챔프에서는 앞으로 계속 새로운 코드번호를 게재할 것이다.

리얼바우트 아랑전설

- 1P 라이프 가득 80197620 C000
- 1P 파워 게이지 가득 80197652 FF3C
- 1P 거대화 (판정은 불변) 8008FAA6 0000 / 8008FAAE 0000 / 8009723E 0000 / 80097246 0000
- 2P 거대화 (판정은 불변) 8008FACE 0000 / 8008FAD6 0000 / 80097266 0000 / 8009726E 0000

파라파라파

- 스테이지 클리어 80031244 0000 / 80031246 0000

신 슈퍼 로보트 대전

- 자금 9999999 800FEC94 967F / 800FEC96 0098
- 로보트 데이터 800FEC50 FFFF / 800FEC52 FFFF / 800FEC54 FFFF / 800FEC58 FFFF / 800FEC5A FFFF / 800FEC5C FFFF / 800FEC5E FFFF / 800FEC60 FFFF / 800FEC62 FFFF

레이스톰

- 크레디트 수 고정 800D3644 0009
- 남은 기체 수가 줄지 않는다 800D3A24 0005
- 스페셜 어택 800D3A52 1000
- 록온 레이저 최고 800D3A30 0010
- 1P측 무적 800D5DE0 00FF
- 콘피그 메뉴 800D85C0 02FF

와일드 암즈

- 자금 8013DEF4 xxxx / 8013DEF6 00yy
- 경험치(로디) 8013DB24 xxxx / 8013DB26 00yy
- 경험치(잭) 8013DB58 xxxx / 8013DB5A 00yy
- 경험치(세실리아) 8013DB8C xxxx / 8013DB8E 00yy

xxxx는 0000에서 FFFF, 00yy는 00에서 FF

Cheat Codes For Ps User!

파라파라파

●랩의 문장 리세트
제목만 들어서는 이해가 안가는 부분인데 예를 들면 스테이지2에서 x버튼을 3회 누르면 「Now t urn to The」이라는 말이 나온다. 그 때 x버튼을 2회 누르고 「Now turn」이라고 랩된 상태에서 십자버튼의 왼쪽을 누르면서 x버튼을 누르면 「to The」가 아니라 「Now」로 돌아간다. 십자버튼의 왼쪽을 사용해 랩 포인터를 문장의 서두에서 끌어내는 비법이다.

●단어 홀드
마찬가지로 스테이지2에서 x버튼을 3회 눌러 「Now turn to The」라고 랩된 경우, x버튼을 2회 눌러 「Now turn」까지 랩한 후에 십자버튼의 오른쪽을 누르면서 x버튼을 누르면 「to The」라고 하지 않고 「turn」이라고 말한다. 계속해서 십자버튼의 오른쪽을 누르면서 x버튼을 누르면 「turn, turn, turn」이 계속된다.

오른쪽 버튼을 누르자

레이지레이서

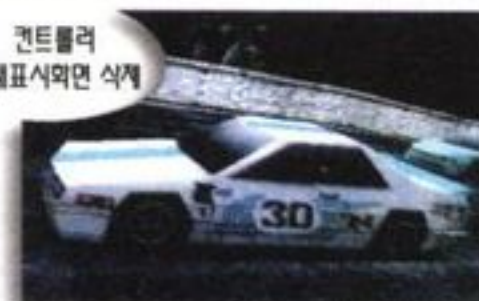
●미러코스 만들기
레이스 직전의 BGM 선택화면에서 레이스 화면이 표시될 때까지 컨트롤러1의 L1과 R2버튼을 계속 누른다. 그러면 코스의 코너와 간판의 문자 등이 보통의 좌우반전된 미러코스를 달릴 수 있게 된다.

BGM 선택화면

미러코스

●데모플레이와 BGM을 즐기자
「레이지레이서」에서 뮤직 플레이어의 컨트롤 상태표시화면이 장애가 되는 사람에게 매우 편한 비법. 방법은 뮤직 플레이어로 BGM을 듣다가 컨트롤러1의 R1버튼을 눌러보자. 그러면 컨트롤러 상태표시화면이 없어지고 데모 플레이만을 감상할 수 있다.

뮤직 플레이 중

컨트롤러 상태표시화면 삭제

에일리언 트릴로지
자신이 좋아하는 스테이지를 마음대로 선택할 수 있다. 패스워드 화면에서 'GOLV'를 입력하고 이 패스워드 뒤를 이어 1~35까지의 숫자를 마음대로 입력한다. 그리고 게임을 시작하면 패스워드에서 입력한 숫자에 대응하여 스테이지가 선택된다.

●조희욱 / 서울시 관악구 봉천4동 881-35

투신전3

●소울봄 무한
우선 옵션의 키 컨피그에서 L1, L2, R1, R2 중 아무거나 소울봄을 설정한다. 그리고 보통때처럼 게임을 시작해 시합 중에 소울봄을 사용하려면 조금전에 소울봄으로 설정한 버튼을 누르면서 Ⓓ+ⓧ을 누른다. 이것으로 횟수 상관없이 소울봄을 낸다. 그 후도 같은 커맨드로 몇번이나 낼 수 있다. 단, 이 커맨드를 공중에 입력하면 확실하게 화면이 멈춰버리고 게임을 계속 진행할 수 없게 되므로 주의.

소울봄

●웨일을 사용하자
투신전3의 숨겨진 보스, 웨일이 등장하는 조건은 다크사이드를 포함해 28명의 캐릭터가 사용가능한 상태에서 레벨을 「보통(ふつう)」 이상으로 해서 1P 게임을 선택한다. 이때 선택한 캐릭터가 처음부터 있던 주인공편의 캐릭터일 경우 마지막에 웨일이 등장한다. 이 캐릭터를 사용하고 싶을 때는 랭크를 「보통(ふつう)」 이상으로 해서 1P 게임을 선택하고 아벨을 사용해 노컨티뉴 클리어한다. 이렇게 하면 아벨을 자기 캐릭터로 사용 할 수 있다.

노컨티뉴 클리어

① 초기의 캐릭터로 엔딩을 보면 그에 해당하는 캐릭터를 선택할 수 있게 된다.
(예, 에이지로 엔딩을 보면 레온을 선택하게 된다.)
② 1번의 방법대로 28명을 선택할 수 있게 되면 중간보스 중 한명으로 엔딩을 보게 되면 SHO를 고르게 된다.
③ 쇼우로 엔딩을 보면 ABEL을 고르게 된다.
④ 아벨로 엔딩을 보면 VEIL을 고르게 된다.
⑤ VEIL로 엔딩을 보면 NARU를 고를 수 있게 된다.

●박천규 / 서울시 강서구 방화3동 28/3 도시계발 아파트 6단지 601동 605호

헤븐즈 게이트

●카메라 조작
우선은 게임 중 포즈를 취해 포즈 중에 L1, L2, R1, R2를 동시에 누르자. 그러면 메뉴 밑에 「GAMERA」라고 하는 항목이 추가된다. 이것을 선택하면 자유자재로 카메라 시점을 움직일 수 있게 된다.

면 시점

●숨겨진 캐릭터 등장
5명의 숨겨진 캐릭터를 사용하는 비법. 노멀랭크 이상에서 「UNKNOWN」과 「GEEZER」를 쓰러뜨리면 이 두사람을 사용할 수 있다. 그리고 숨겨진 캐릭터 「DYBYD」를 사용하기 위해서는 「SASA」를 퍼펙트로 쓰러뜨리면 등장하는 「DYBYD」를 쓰러뜨릴 것. 크라라는 아케이드모드에서 ↑, ↓, ↓, L1과 L2를 동시에 누르고 스타트버튼을 누른 후 칠뢰에 커서를 맞춰 스타트버튼을 누르면 선택할 수 있다. 샐러리맨은 VS모드에서 ←, →, ↑, ↓, R1, R2 동시에 누르고 스타트를 입력하면 출현한다.

「UNKNOWN」과 「GEEZER」

소울에지

●마검에 이끌린 자
보스 캐릭터인 소울에지와 소울에지에게 붙들린 지크프리드를 선택할 수 있는 비법. 소울에지를 고르는 데는 2가지 방법이 있다. 하나는 모든 캐릭터의 엔딩을 보는 것. 랑그와 시합수 설정의 변경은 가능하므로 어렵지 않다. 나머지 하나는 20시간 이상 플레이한 후 세이브한 경우. 타이틀 화면이 변하면 소울에지가 사용할 수 있게 된다. 에지마스터모드 이외의 모든 모드에서 사용 가능. 지크프리드를 사용하는데는 에지마스터모드에서 지크프리드의 무기 8개 모두를 갖추어야 한다. 에지마스터 모드 이외라면 어디에도 사용할 수 있는데 엔딩은 존재하지 않는다.

이벨지크 등장!

데이터 메모리 총복습

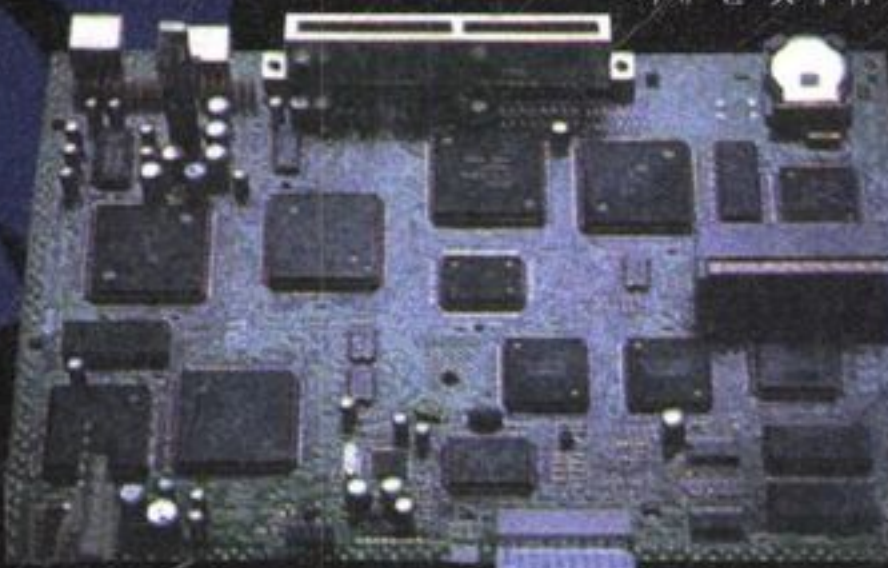
총 평

천외마경으로 다들 오래간만에 RPG다운 RPG를 경험해 보았을 것이다. 물론 좋다 나쁘다 말도 많은 게임이지만 앞으로 한두달 동안은 그나마 이정도 수준의 게임은 기대하지 못할 것같다. 하지만 나름대로 한글판 엘하자드와 알버트 오딧세이가 발매를 눈앞에 두고 있어 일본어에 약한 어린 유저층을 흥분되게 만들고 있다.

새턴 본체 RAM으로는 절대부족!

처음 새턴을 사고 메모리에 대한 개념도 모른 채 게임을 즐기다가 게임의 수가 늘어가면서 자기만의 기록을 지워야 하는 아픔(?)을 겪은 적이 한번씩은 있을 것이다. 보통 빅타이틀 4~5개 정도를 플레이하다보면 가득 차는 본체 메모리로는 사실 많은 게임을 플레이할 수 없다.

또한 파워 메모리의 대용으로 작년 하반기에 등장한 FDD는 아직 보편적인 메모리로서 인정받고 있지 않다. 과연 어떤 것이 메모리 관리에 편리하고 유용한 지를 한번 알아보자.

파워 메모리는 512K BYTE의 플래쉬 메모리를 사용하여 건전지는 필요없지만 세이브 시 다소 시간이 걸린다

3종류의 기록매체

알고 있는대로 새턴으로 세이브하는 경우 사용할 수 있는 미디어는 본체 내장 RAM과 파워 메모리, 그리고 최근 등장한 세가 새턴 FDD(플로피 디스크 드라이브)를 들 수 있다.

그러나 이 세가지는 가격 차이는 물론 그 성능에서도 약간씩 차이를 가지고 있으므로 새턴 유저라면 반드시 알아둘 필요가 있다. 우선 따로 구입할 필요가 없어 가장 편리하다고 할 수 있는 본체 RAM은 건전지로 구동시키는 것이기 때문에 건전지가 떨어질 경우 데이터가 지워질 경우도 있고 가격은 높은데 반해 용량은 그다지 크지 못한 편이다.

한편 파워 메모리는 매우 편리하지만 게임에 따라서 복수의 데이터를 보존시킬 경우에는 불편함을 느끼게 될 것이다. 물론 파워 메모리를 여러개 사면 되겠지만 현지 가격으로 1개 4,800엔이나 되는 파워 메모리를 여러개 사고 싶은 생각은 그다지 들지 않을 것이다. 그래서 등장한 것이 아마도 FDD인 듯 싶다. 이것은 디스크 1장으로 파워 메모리 2개분 이상의 분량을 저장할 수 있다. 하지만 FDD로 보관할 때 중요한 데이터인 경우 불안한감은 떨쳐버릴 수 없다. 결국 모두 일장일단이 있어 이를 적절히 사용하는 것이 중요하다.

본체 내장 RAM은 256K BIT(32K BYTE)의 SRAM을 사용하고 있기 때문에 백업용 건전지가 필요하다

어느것이 최고?

그럼 어느 것이 가장 효율적인 기록매체일까? 아래 표를 보면 쉽게 이해가 가겠지만 단순히 메모리 용량으로는 FDD가 최고지만 따로 구입할 필요가 없고 편리하다는 점에서는 본체 내장 RAM을 들 수 있다. 한편 파워 메모리는 어디든지 가지고 다니기 편리하고 관리하기 편하다는 이점이 가장 큰 무기이다. 한편 가격을 생각해 보면 본체내장 RAM은 본체에 그냥 들어있는 것이니까 무료라고 생각할 수 있고 파워 메모리는 4,800엔, 마지막으로 FDD는 드라이브 가격인 9,800엔에 디스크의 가격을 별도로 부담해야 한다. 물론 디스크는 그다지 비싸지 않기 때문에 드라이브 역시 살만하다는 느낌이 든다.

최근 차세대 메모리로 점차 각광을 받기 시작한 플로피 디스크 드라이브

	본체내장 RAM	파워 메모리	플로피 디스크
개당 메모리 블럭	461	7,983	22,784
가격	?	4,800엔	9,800엔+플로피 디스크

최고의 메모리 킬러 게임

1개의 게임이 얼마나 많은 메모리 블럭을 차지할까? 물론 게임마다 많은 차이가 있지만 최고의 타이틀은 어떤 게임인지 한번 알아보았다. 그결과 의외로 아프터 버너2가 그 영예(?)의 1위를 차지했다. 22스테이지분의 리플레이를 모두 세이브하면 3,840블럭이라는 엄청난 결과가 나온 것이다.

순위	게임	블럭
1위	애프터 버너2	3,840블럭
2위	삼국지4	433블럭
3위	나이츠	30 + 197블럭
4위	심시티2000	461블럭
5위	월드 어드밴스드 대전략	313블럭

메모리 Q&A

Q 전원이 들어와 있는 상태에서 파워 메모리를 뺐다 꽂으면 안되나요?

A 이 내용은 파워 메모리의 취급설명서에도 아마 기록되어 있을 것입니다. 보통 물건을 사고 취급설명서를 잘 읽지 않는 것이 우리나라 사람들이 특성인데 특히 일본어로 써 있는 취급설명서는 유심히 본 사람이 거의 없을 줄 압니다. 만약 전원이 들어와 있는 상태에서 파워 메모리를 교환하게 되면 내부의 데이터에 손상이 가는 경우가 있습니다. 또한 고장의 원인이 될 수 있으므로 파워 메모리를 교환할 때에는 반드시 우선 본체의 전원을 끈 상태에서 해 주시기 바랍니다.

Q 접속 불량일 때에는 보통 후후 불면 해결되는 경우가 있는데...?

A 접속 불량일 때에는 보통 접속부위에 이물질 이 있는 경우가 대부분입니다. 그러므로 일단 입으로 바람을 불면 해결될 수도 있으나 그렇게 해도 안되면 물이나 약간의 중성세재를 이용하여 닦아 주셔도 됩니다. 하지만 이때 신나나 벤젠 등의 약품은 사용하지 말아 주세요.

SEGA SATURN

SS ACTION REPLAY CODE!

지난호부터 연재하기 시작한 새턴 액션 리플레이 코너. 조금 색다른 게임을 즐기기 위해서는 액션 리플레이 자체도 중요하지만 그에 대응되는 코드가 필수적이다. 챔프에서는 앞으로 계속 새로운 코드번호를 게재할 것이다.

슈퍼 퍼즐파이터2X

항목	코드
마스터 코드	F6000924 FFFF
스트리트 퍼즐모드 올 클리어 (세가지 후에 세이브하고 다시 세가지 후에 세이브)	1606556C 01FF 1605591E 07FF 16055922 07FF .... 16055926 07FF 1605592A 07FF 1605592C 0101 .... 1605592E 0101 16055930 0101 16055932 0101

버철 캅2

항목	코드
마스터 코드	F6000924 C305 B6002800 0000
1P 라이프	1604E042 0505
1P건	16052ED8 0006
2P 라이프	1604E086 0505
2P건	16052F28 0006

에너미 제로

항목	코드
마스터 코드	F6000914C305 B600280D0000
자금	160217B2 423F 160217B4 000F

파이터즈 메가믹스

항목	코드
마스터 코드	F6000924 C305 B6002800 0000
1P 라이프	1606556C 01FF
추가옵션	1609FB02 FFFF
올 클리어 캐릭터1609FAC0(2씩 증가 1609FAFI까지) 01FF	

천외마경 제4의 묵시록

항목	코드
마스터 코드	F6000924 C305 B6002800 0000
경험치 증가	160F78D8 00FF 160F78DA FFFF
자금 증가	16017324 00FF 017326 FFFF

샤이닝 더 홀리아크

항목	코드
마스터 코드	F6000924 FFFF
자금	160217B2 423F 160217B4 000F
주인공 레벨99	160206FA0063
주인공 최대 HP	1602066C03E7
주인공 최대MP	1602066E03E7
폴테 레벨 99	16020AF60063
멜로디 레벨 99	160207C60063

아무로 나미에의

「디지털 댄스 믹스」가 새턴에 주는 영향!

"97년1월10일, 아무로 나미에가 새턴에 데뷔한다"
이 문구는 제품인 디지털 댄스 믹스가 발매되기 전 약 한달간 일본전역을 휩쓸며 상당수의 아무로 나미에 팬들과 새턴유저들의 주목을 받았다. 그리고 운명의 1월 10일은 찾아왔다. 세가의 대중을 겨냥한 작전은 성공했고 아무로 나미에의 히트 앨범으로 자리잡게 됐다. 360만대 돌파에 따라 대중성을 바라본 세가. 그런 그들이 만든 「디지털 댄스 믹스」가 차지하는 소프트웨어로서의 비중은 어떤 것일까?

安室 奈美惠(아무로 나미에)의 새로운 매니저 스즈키 유

세가가 「디지털 댄스 믹스」라는 소프트웨어를 기획한 것은 얼마전의 일이었다. 당시의 컨셉은 특정 대중가수를 사용하지 않고 버철 파이터의 사라와 파이가 춤을 추는 일종의 캐릭터 상품의 제작이었다. 그러던 것이 새턴의 국내 누계출하대수가 360만대를 돌파하기에 이르러 게임이외의 대중적인 면에서도 유저를 늘리고 앞으로도 늘려가기 위한 방향을 모색하게 됐다. 때문에 최근에 연령에 관계없이 가장 많은 인기를 끌고 있는 대중가수를 선택하게 됐다고 한다.

그 주인공은 말할 필요도 없이 아무로 나미에. 일본에서 그녀의 음반CD 판매량은 항상 베스트5 내에서 달리고 있으며 TV로 보여지는 테크니컬한 댄스로 MTV에도 화제가 되고 있다. 아무로 나미에는 이번 디지털 댄스 믹스의 주연으로 선정되어 스즈키 유라는 새로운 매니저를 만나게 됐다.

댄스뮤직에 어울리는 어려운 표현

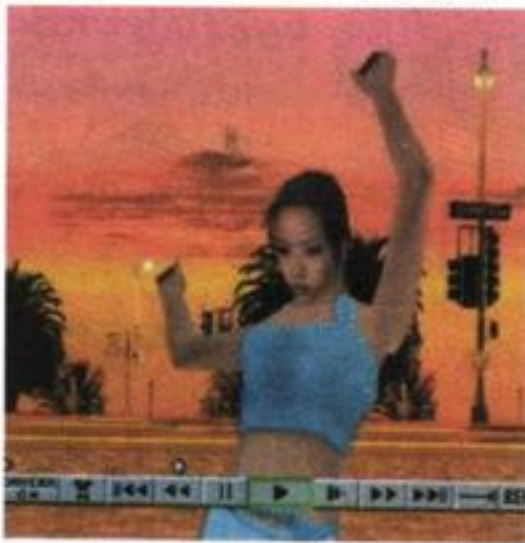
아무로 나미에라고 하면 짧은 바지나 스커트, 빠른 음률로 이어지는 신나는 음악과 그에 어울리는 그녀만의 댄스가 연상적으로 생각날 것이다.

"아무로 나미에씨는 어떤 특정 연령에 의한 집중적인기를 받고 있는 가수가 아니라고 생각했습니다. 때문에 게이머들만이 아니라 음악팬들, 심지어 여자 중고생들도 끌어들일 수 가 있다고 생각했습니다."

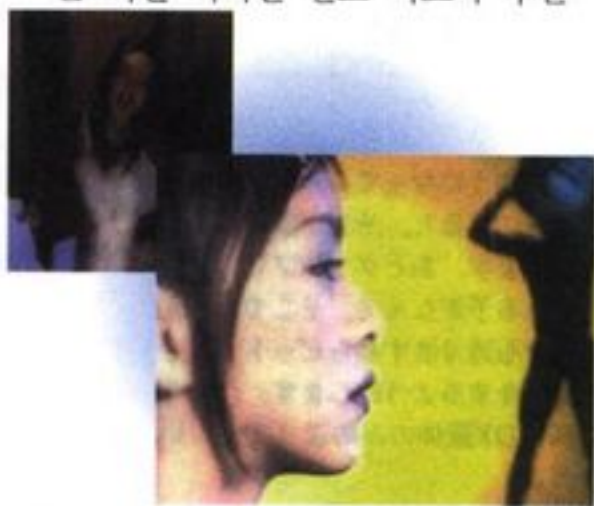
게이머가 아닌 일반인을 끌어들인다!? 이점만으로도 디지털 댄스 믹스는 새턴 소프트웨어로써만이 아니라 소프트웨어 업계의 신개념을 이루게 한 소프트웨어라 할 수 있다. 이런 디지털 댄스 믹스가 2개월이라는 빠른 템포의 제작속도를 보이면서 가장 문제가 되었던 점은 어떤 것일까? 그것은 역시 아무로 다운 댄싱을 표현하는 것이었다.

"간단하게 설명하면 당사자의 전신 데이터를 3차원 스캐너로 읽어들여 폴리곤화하는 작업입니다. 때문에 모션 캡쳐기능까지 이용해 리얼한 아무로 나미에 씨를 만들고자 했습니다. 하지만 최신기술의 하나로 손꼽히고 있는 폴리곤 기법도 하드웨어의 스펙을 무시하며 사용할 수 없습니다. 실제로 스캐닝된 아무로 나미에 씨의 데이터를 그대로 폴리곤화한다면 새턴에서의 구현이 불가능해지죠."

스펙에 맞춰 표현하되 아무로 나미에다움을 잃어버리면 안된다. 이것은 쉽지만 어려운 요구사항이었을 것이라 생각된다. 이에 세가의 AM2연은 버철 파이터2의 노하우와 폴리곤덕션이라는 기술로 오리지널 아무로 나미에의 질감을 떨어뜨리지 않고 자동적으로 폴리곤수를 감소시켰다. 또한 모션캡처를 해도 와이어 프레임제작이 필요없는 광학 카메라를 사용하는 시스템 등, 스펙에 활용할 수 있는 최상의 시스템을 가지고 제작했다고 한다.

그리하여 세가 AM2연은 2개월간의 연구와 노력 끝에 인간이라고 하는 아날로그적 존재를 단시간용 디지털 데이터화하는데 성공했다.

디지털미디어기로의 새턴

이번 소프트웨어의 제작에는 댄싱뿐만이 아니라 시기적인 문제도 있었다. 보통 게임을 하나 제작하는데 소요되는 시간은 6개월(버철 파이터2의 경우 6개월에 작업이 끝난 것이며 RPG나 시뮬레이션의 경우 1년에서 1년2개월가량 걸리는 것도 있다). 그러나 대중음악의 경우 그 사이클은 대략 3개월이 한계라는 것이 정설이다. 히트곡이 히트곡으로써의 자리를 지키며 대중에게 먹힐 수 있는 기간. AM2연은 이 기간을 고려하며 소프트웨어를 제작할 수 밖에 없었다. 결국 당초의 댄스의 구현이라는 문제가 해결되면서 작업은 스피디하게 전개, 2개월의 단기 제작기간을 거쳐 음악의 대중성을 살린 작품을 완성시켰다.

시간이 흐를수록 주변의 미디어들이 디지털화되어 가는 현대, 이제까지의 일방적인 아날로그 미디어에서 한걸음 앞서나간 인터렉티브적 표현이 가능하다고 평가받고 있는 디지털미디어. 「디지털 댄스 믹스」는 앞서 말한 디지털미디어를 새턴을 통해 구현시켜 즐길 수 있다는 확고한 증거로써, 또한 새턴을 통해 신분야를 개척하려는 세가의 의지를 나타내는 소프트웨어가 아닐까 생각한다.

세가 유저

세가 유저들을 위한 코너. 이 코너에서는 세가에서 제작하는 게임은 물론 그의 캐릭터 상품과 이벤트 등 다양한 세가 소식등을 전하도록 하겠습니다.

신제품 소개

화조대전 컬럼스

사쿠라 대전의 캐릭터를 이용한 퍼즐 게임이 등장한다. 2월 14일 발매되는 화조통신에 이어 이번에는 핵사 스타일의 퍼즐 게임이다. 아직 발매일이나 가격은 미정이며 물론 2인 대전도 가능하다. 게임은 3개씩 떨어지는 보석을 연결하면 없어지는 방식으로 진행되며 이 기본적인 룰에 반격 시스템을 추가하였다.

게임 모드는 신데렐라 모드와 스토리모드, 2인 대전 모드, 1인 전용 모드 등 4가지이며 신데렐라 모드는 극단에서 특별공연하는 신데렐라에서 주인공 역을 따기 위해 퍼즐로 대결을 벌인다는 스토리이며 CPU가 조작하는 상대와 싸우게 된다. 그다음 스토리 모드는 사쿠라 대전의 본편 어드벤처와 같은 스타일로 이야기가 진행되며 중간중간에 퍼즐로 승부를 가리는 형식으로 역시 1인전용이다. 그다음 2인 대전 모드는 서로 대전이 가능하며 게임 상황에 따라 캐릭터의 모습이 변한다. 마지막 1인 전용모드는 연습용 모드라고 생각되며 화조 멤버들이 문제를 내면 그것을 해결하는 형식으로 제작될 예정이다.

스토리 모드에서는 사쿠라 대전 본편과 같은 시나리오가 진행된다

세가 에이지 「메모리얼 셀렉션」 발매

세가 에이지의 최신작은 79년에서 80년대 초반에 걸쳐서 아케이드로 인기를 끌었던 4대 아케이드 게임의 리바이벌이다. 화면 내의 도트를 모두 먹어버리는 「헤드온」과 펭귄을 조작하여 스테이지 내의 아이스 블럭을 이용하여 적을 퇴치하는 「펭고」. 이외에 「업다운」과 「프리키」를 수록하였다. 가격은 기존의 세가 에이지에 비해 조금 비싼 4,800엔으로 2월 28일 발매예정이다.

에반겔리온 재발매

작년 3월 1일 발매되었던 「신세기 에반겔리온」이 패키지를 새롭게하여 발매된다. 게임 본편은 전혀 변하지 않았으나 사진과 같이 새로운 패키지로 제작되었으며 현재 붐을 일으키고 있는 트레이딩 카드도 함께 들어 있다. 또한 가격도 2,800엔이라는 저렴한 가격으로 발매되며 발매일은 2월 14일이다.

버파3 공략 비디오

버파3의 캐릭터별 공략 비디오가 계속 발매된다. 이미 발매된 아오이, 아키라, 울프에 이어 지난 1월 21일에는 VOL.4 재키편과 VOL.5 카게마루편, VOL.6 파이편이 발매되었다. 가격은 각각 2,884엔이며 일본 콜롬비아에서 발매되었다. 앞으로 듀랄을 포함하여 13개의 비디오가 발매될 예정이며 시스템과 플로차트, 공모를 총망라하여 30분 분량으로 제작되었다.

세가의 캐릭터 상품 통신판매

작년에 개설된 세가의 인터넷 홈페이지 「세가 엔터테인먼트 유니버스」는 그동안 새턴관련 정보를 비롯 영화나 음악, 테마파크의 소개 등 다양한 정보를 제공하는 장으로서 호평을 받아왔다. 이 홈페이지에서는 지난 12월 20일부터 새롭게 세가의 상품을 통신판매하는 「め-るデしょっぷ」 코너를 개설했다. 이것은 동경 조이폴리스 등에 설치되어 있는 세가 오리지널 상품 판매점 「세가소닉 & 테일즈」에서 판매중인 버파 T셔츠 등 다양한 게임 캐릭터 상품을 통신판매하고 있다. 주소는 http://www.sega.co.jp이다.

사진은 현재 판매되고 있는 버파3 T셔츠

AM2 버철 스트라이커2 개발

모델2의 스펙을 풀가동하여 22인의 선수들을 모두 필드 상에 표현하여 화제를 모았던 「버철 스트라이커」의 속편이 모델3로 제작된다. 물론 기존의 아케이드용 버철 스트라이커 역시 그 리얼함으로 호평을 받았지만 모델3로 만드는 만큼 기존 작품보다 수십배 리얼한 영상을 보여주게 될 것이다. 아직 화면 사진은 공개되지 않았지만 이번달(2월)에 열리는 AOU쇼에서 그 모습을 드러낸다고 한다.

사진은 아케이드용 버철 스트라이커

승리하면 능력 업!

크리티컴 더 크리티컬 컴뱃

새턴하면 역시 격투 액션이다. 버파와 파바 그리고 메가믹스의 뒤를 이은 또하나의 새로운 격투 액션이 새로운 시스템을 가지고 등장한다. 특히 이번에는 격투 결과에 따라 파워 업되는 시스템을 채용하여 자신의 캐릭터가 변화하는 모습을 보는 것도 하나의 즐거움이 될 것이다.

장 르 : 격투 액션
제작사 : 빅동해
현지 발매일 : 97년 2월 예정
현지 가격 : 5,800엔

성스러운 돌을 입수하기 위해 로보트와 크리처 등 8인의 캐릭터가 싸우는 3D 대전 격투. 전투에서 이겨갈수록 캐릭터의 능력은 파워 업되며 연속기의 사용도 가능하다.

야망의 8인 캐릭터집합!

평화와 권력을 상징하는 성스러운 돌을 구하기 위해 8인의 전사와 용사들이 우주를 무대로 싸움을 벌

격투, 파워 업!

인다. 플레이어는 8인의 캐릭터에서 한명을 선택하여 3D로 표현된 원형의 링에서 싸우게 된다. 승부는 단한번에 가려지며 체력 게이지가 모두 없어지면 끝이다. 물론 링 아웃으로 승부를 가를수도 있다.

랭크 업으로파워 업!

이 게임에서는 각 캐릭터의 능력이 3단계로 나뉘어져 있다. 우선 8인의 적을 모두 쓰러뜨리면 마지막으로 같은 캐릭터와 싸우게 되고 그 싸움에서 이기면 사용 캐릭터의 랭크가 올라가게 된다. 랭크가 올라가면 특수기가 증가하고 캐릭터의 디자인도 변하게 된다.

체인 콤보와 회전 이동!

각 캐릭터에게는 커맨드 입력에 의한 특수기가 있다. 특히 일정한 버튼을 누르면서 특정한 특수기를 사용하면 특수기가 계속 연결되는 체인 콤보를 사용할 수 있다고 한다. 또한 적의 측면으로 돌아 들어가서 공격 찬스를 만들 수도 있다. 다시말하면 회전 횡이동이 가능하다는 것이다.

이것이 스토리의 발단이 되는 성스러운 돌

우주를 무대로 장대한 싸움이!

랭크가 올라가면 캐릭터의 모습도 변한다

2P 대전시에도 랭크 업된 캐릭터를 사용할 수 있다

랭크업

랭크에 따라서 증가하는 필살기

랭크1

랭크2

랭크3

체인 콤보는 커맨드 입력으로

회전 횡이동을 사용해서 상대의 공격을 피하며 공격

피하기

HIT!!

등장 캐릭터 간략 소개

DAYTON : 총과 나이프를 사용하는 트레저 헌터.
DELARA : 검과 방패라는 고전적인 무기를 사용하는 여전사
DEMONICA : 다른 차원에서 온 여성 캐릭터로 불가사이한 기술을 사용
EXENE : 간단한 무기를 사용하는 근육질 여성 캐릭터
GORM : 무기는 거대한 철봉. 체격처럼 움직임이 느리다
S.I.D : 무기는 가지고 있지 않지만 캐릭터 자신이 살상무기다
SONORK : 사이버 이식으로 강화된 체격을 가진 캐릭터
YENJI : 발톱과 같은 날카로운 무기로 상대를 제압한다

닮 은 꼴 게 임

시스템:35% / 캐릭터:65%

스타 글래디에이터
특히 캐릭터의 분위기가 많이 닮았다는 느낌을 준다. 설정이 미래인데다가 무대역시 우주라는 기본설정이 그런 느낌을 주는 것같다. 시스템적인 차이는 게임이 나와봐야 알겠지만 스타 글래디에이터의 프라즈마 콤보와 이 게임의 체인 콤보는 비교될 만한 시스템인 것같다.

S-그랑프리를 제패하라!

히토미 에볼루션

격투지만 대전은 필요없다. 혼자서 격투를 즐기고 싶은 사람에게 2P 대전 대신에 시뮬레이션적인 요소를 추가시킨 새로운 게임을 권장하고 싶다. 격투 부분은 아직 어떤 모습으로 선보일지 모르지만 시뮬레이션적인 요소는 기존의 시뮬레이션에 비해 결코 뒤지지 않는다.

장 르 : 시뮬레이션
제작사 : 미디어 링
현지 발매일 : 97년 여름 예정
현지 가격 : 미정

육성 전략 격투!

육성 전략 격투라는 신 장르를 창조하겠다는 모토아래 제작되는 히토미 에볼루션. 격투가 궁극적인 목표이긴 하지만 그전에 시뮬레이션적인 요소가 뒷받침하지 못하면 일류 격투가가 될 수 없다.

오프닝 스토리!

어느날 카미나이 지키히토(神內直人)의 아래로 한사람의 소녀가 나타났다. 소녀의 이름은 키쇼 히토미(鬼沼 瞳). 그녀는 지키히토가 파문당한 신진관 관장의 딸이다. 히토미의 말에 의하면 신진관이 라이벌 문파에 의해 붕괴되고 관장도 행방불명되었다는 것이다. 그리고 아버지는 마지막으로 "내게 만약 무슨 일이 생기거든 지키히토를 찾아가라"는 말을 남겼던 것이다.

신진관을 삼켜버린 렌 나까가 1년에 1번 개최하는 S-그랑프리에서 우승을 하는 이외에 아버지를 되찾을 방법은 없다고 알고 있는 히토미는 지키히토에게 의지하게 된다.

히토미를 일류 격투가로 키워라

플레이어의 목적은 자신을 찾아온 히토미를 단련시켜 S-그랑프리에서 우승하여 히토미 아버지의 실종에 관한 수수께끼를 풀도록 도와주는 것이다. 전개에 의해 스토리가 변화하는 멀티 엔딩 방식으로 모든 수수께끼를 풀려면 대회에서의 결과가 가장 중요하다.

주인공 히토미

메일 단련하여야 일류 격투가가 된다

트레이닝을 거쳐 라이벌을 격파

히토미를 일류 격투가로 만들기 위해 플레이어는 일주일 단위로 히토미의 트레이닝 스케줄을 짠다. 트레이닝은 몸을 단련시키는 것 이외에도 아르바이트나 쇼핑 등 여러가지가 가능하다. 또한 패러미터가 올라가면 다른 무도로 입문할 수도 있다. 트레이닝의 일환으로 식사 메뉴도 조절 가능하다.

식사 메뉴를 선택하는 화면

가끔은 쇼핑도...

트레이닝 내용의 일람표

히토니의 라이벌

배틀 신에서는 다양한 격투가들이 등장한다. 대전 상대의 전투 스타일을 보고 싸우는 방법을 다르게 결정해야 한다. 자세한 배틀 시스템에 관해서는 아직 공개되지 않았다. 다만 히토미의 라이벌이 될 캐릭터 중에는 태극권을 사용하는 할머니와 공수도의 소녀, 닌자와 합기도, 킥복서, 여성 복서, 스나이퍼, 싱크로 나이즈드 수영선수 등 다양하다는 것이다.

닮은꼴게임

시스템:65% / 캐릭터:45%

프린세스 메이커 시리즈

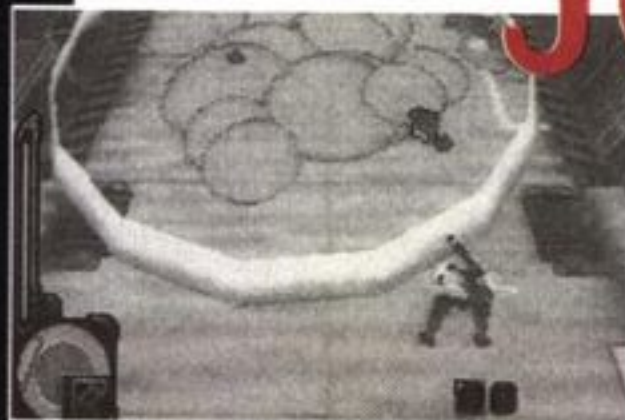
여성 캐릭터 한사람을 주인공으로하여 그를 일류로 만든다는 면에서 상당히 닮았다고 할 수 있다. 물론 대부분의 육성 시뮬레이션이 그렇다고는 하지만 식사메뉴 설정과 트레이닝 스케줄의 설정, 쇼핑 등의 메뉴가 많이 낯익다. 다만 격투부분은 아직 공개되지 않았으므로 비교대상에서 제외하였다.

이식 기대순위 1위!

바이오 하자드

대작의 이식. 물론 PS용 바이오 하자드를 그냥 그대로 SS로 옮겨 놓지는 않을 것이다. 이제부터의 문제는 과연 얼마나 새로운 요소들이 추가되는가 이며 그래픽적인 면에서 PS의 하자드와 얼마나 차이가 나는가일 것이다.

새턴용 오리지널 3D 슈팅!

PLANET JOKER

새턴용 오리지널 3D 슈팅이 등장한다. 그동안 오리지널 게임이 부족 하다는 인식을 불식시키기 위해선가? 스토리가 원래 애니 메이션용으로 쓰여졌기 때문에 무비에 치중할 가능성도 높다.

드디어 이식결정!

장 르: 호러 어드벤처
제작사: 캡콤
현지 발매일: 97년 봄 예정
현지 가격: 5,800엔

매니어들 사이에서 이식희망 순위를 따질 때 단연 1~2위를 고수했던 캡콤의 바이오 하자드가 드디어 이식된다. 이로 인해 PS의 바이오 하자드2의 발매가 연기되었다.

취득한 아이템은 어딘가에서 반드시 필요하다. 다만 가질 수 있는 아이템의 수가 제한되므로 요령이 필요하다. 과연 SS용에서는 아이템이 증가할까?

비밀!

오래된 서양식 저택을 무대로 하는 이 게임은 공포영화를 방불케 하는 분위기로 진행되어 진다. 또한 BGM과 효과음 역시 분위기 고조에 큰 역할을 하며 플레이어는 한시도 긴장을 늦출 수 없다. 저택 안에는 함정과 비밀 장치, 아이템 등 갖가지 비밀이 산재해 있다. 분명 SS용에는 이런 비밀들이 추가될 가능성이 높다. 아직 캡콤에서는 SS용 바이오 하자드의 화면 사진이나 관련 자료를 하나도 공개하지 않았다.

여러곳에 수수께끼가 숨겨져 있다. 이런 수수께끼는 증가되지 않을까?

닮은꼴 게임

시스템:55% / 캐릭터:5%

툼 레이더
시스템이나 캐릭터성보다는 분위기가 많이 닮았다고 할 수 있다. 다만 바이오 하자드 쪽이 더욱 긴장감 넘친다고 생각하면 된다. 두 게임 모두 얼마나 아이템을 잘 이용하는가 또는 순간순간 나타나는 적들에게 얼마나 순발력 있게 대처하는가가 관건이다.

2039년 정체불명의 군대가 습격!

장 르: 슈팅
제작사: 나그자트
현지 발매일: 97년 3월 예정
현지 가격: 5,800엔

새턴용 오리지널 슈팅 게임이 나그자트에서 발매된다. 이 게임은 3D 폴리곤으로 그려진 스테이지에서 펼쳐지는 쿼터뷰 슈팅 게임이다. 주인공은 자위대 특수부대에 소속되어 있는 여성 파일럿. 사람모양의 공격병기를 조작하여 7개의 스테이지를 클리어해야 한다.

다양한 공격과 높은 전략성!

사람모양의 병기에는 보통탄과 레이저, 미사일 등의 발사계 무기와 폭탄, 그리고 차지라고 불리는 신체 공격이 있다. 폭넓은 공격방법으로 전략성도 높은 게임이라고 할 수 있다.

기체는 3가지 중에서 하나를 선택할 수 있다

이야기의 주인공인 사토미

이 게임의 전반 무대는 지금부터 40년 후의 동경으로 각 스테이지는 긴자나 동경역 등 실제의 시가지가 재현된다.

기본적인 전투 스타일은 이런 형태!

닮은꼴 게임

시스템:55% / 캐릭터:25%

전뇌전기 버철 온
3D 슈팅하면 가장 먼저 떠오르는 전뇌전기 버철 온. 전투화면을 비교해 보면 시점만 조금 다를뿐 대략적인 구성은 많이 닮아 있는다는 것을 느낄 수 있다. 사용무기 또한 인간형 로보트이며 다만 실제 플레이에서의 타격감이 어떨지가 관건이다.

천외마경을 잇는 대작 RPG!

사무라이 스피리츠 무사도열전

RPG가 부족한 새턴에 대작의 대열에 서는 RPG가 발매된다. SNK 최초의 RPG지만 그 캐릭터성에서는 이미 인정을 받고 있기 때문에 얼마나 다양한 스토리가 받쳐주는 가가 남은 과제일 뿐이다.

SAMSUNG/SEGA Saturn

장 르	RPG
제작사	SNK
현지 발매일	미정
현지 가격	6,800엔

처음에 사무라이 캐릭터로 RPG를 제작한다고 했을 때는 사실 그다지 기대하지는 않았지만 현재 개발되어가는 과정을 보면 상당한 대작이 탄생될 것같은 기분이 든다. 한편으론 빅콤에서 한글화까지 진행 중이라고 하니 더욱 흥미롭다. 이 게임을 계기로 한글화 소프트가 붐을 이뤘으면 한다.

邪天降臨之章

무사도열전의 시작부분으로 플레이어는 자신이 선택한 캐릭터로 여행을 떠나게 된다. 현세에 원한을 가지고 다시 태어난 아마쿠사를 처벌하기 위해 6인의 사무라이들이 일본 각지를 떠돌아 다니게 되면서 이야기는 시작된다. 일본의 전 국토는 싸움터의 무대가 되고 주인공들은 편옹을 되찾기 위해 아마쿠사의 뒤를 쫓는다.

또 다른 여행의 시작

주인공에 따라 다른 드라마!

6인의 주인공들은 공통의 적과 싸우지만 여행에 나서게 된 계기는 서로 다르며 물론 출발지점도 서로 다르다. 그렇기 때문에 선택한 캐릭터에 따라 각각의 전용 이벤트도 있고 초반부의 내용도 서로 다르게 전개된다. 나코루루의 예를들면 북해도의 한마을에 살고 있던 나코루루 자매는 어느날 아버지를 기다리다가 아버지는 오지 않고 수호조인 마마하하가 아버지의 보검만을 가지고 온 것을 계기로 아버지를 찾기 위해 여행을 떠나게 된다.

사를로트와 우쿄의 파티는 쥬베이의 고향으로...

각 지방마다 다른 이벤트

여행 중에 들리게 되는 지방에 따라 역시 다른 이벤트가 등장한다. 지명은 주로 일본의 옛지명으로 되어 있으며 각 지방의 특성에 어울리는 이벤트가 존재한다. 이세라는 지방의 이벤트는 사진을 보면 알 수 있듯이 조금은 황량한 이세의 바닷가에 동굴의 입구가 있는 것을 알 수 있다. 그 동굴 입구의 아래로 가면 복잡한 던전이 존재한다. 던전 안에는 수많은 적들과 이벤트를 클리어하기 위해 반드시 있어야 하는 다양한 아이템이 존재한다.

무사도열전의 오리지널 캐릭터

...장치를 만드는 등 자신의 목적을 위해 차곡차곡 준비 중이다. 앞의 장이 일본을 무대로하여 일본 곳곳에서 이벤트가 생겼다면 이번에는 파리, 북경, 샌프란시스코 등 세계 등지에서 이벤트가 발생한다.

妖花動哭之章

이제부터는 세계각지가 무대가 된다. 악의 근원은 나장신 미즈키이며 그녀는 세계를 정복하려는 것이 목적이며 현재는 사동탁이라는

닮은꼴게임

시스템:15% / 캐릭터:90%

사무라이 스피리츠 시리즈
전혀 다른 장르이므로 시스템을 논한다는 것은 우습지만 캐릭터들의 필살기나 특성있는 무기 사용은 그대로 재현된다는 점에서 유사성을 찾을 수 있다. 캐릭터 역시 오리지널 캐릭터가 등장하기는 하지만 주인공 캐릭터의 경우 대부분이 이미 시리즈를 통해 친숙해진 인물들이다.

겨울 스포츠의 절정!

SNOW-BOARDING TRIX

최근 스키에 이어 새롭게 부상하는 스노우 보드. 쉽게 배울 수 있는 방법을 몰라 도전해 보지 못했다면 이제는 문제없다. 각종 트릭과 스피드면에서 실전과 다름없는 스노우 보드 게임이 등장했기 때문이다.

장 르: 스포츠

제작사: 포니 캐니언

현지 발매일: 2월 7일

현지 가격: 5,800엔

실전대비용 스노우 보드 게임

현재 스키장에서도 인기를 끌고 있는 스노우 보드가 게임으로 등장한다. 특히 이 게임에서는 고저차에서 오는 중력의 작용으로 인해 앞으로 전진한다는 스노우 보드의 특성을 재현하는 신개발 엔진이 사용되었다. 때문에 종래의 레이싱 게임과는 전혀 다른 현실감을 가진 새로운 스타일의 게임이 등장하게 되었다.

AIR TRICK

스노우 보드의 중급자 이상이면 누구나 도전해 보고 싶어하는 점프 기술. 특히 이 게임에서는 플레이어가 트릭을 사용할 때에는 캐릭터가 확대되어 표시되기 때문에 더욱 현실감 넘치는 게임을 즐길 수 있다.

OLLIE(방향키 + B)

보통 점프로 말하자면 묘기를 부리기 전의 준비 단계라고 할 수있으며 캐릭터의 스피드와 점프 포인트의 크기, 각도, 점프 타이밍에 따라서 고도와 체공시간이 결정된다.

GRUB (방향키 + C)

공중에서 C버튼과 함께 방향키를 누르면 그것에 대응되는 보드의 잡기 기술을 사용할 수 있다. 물론 각기 다른 액션이 있으므로 에어 상태에 돌입하면 재빨리 사용해 보자.

SPIN (L,R + B)

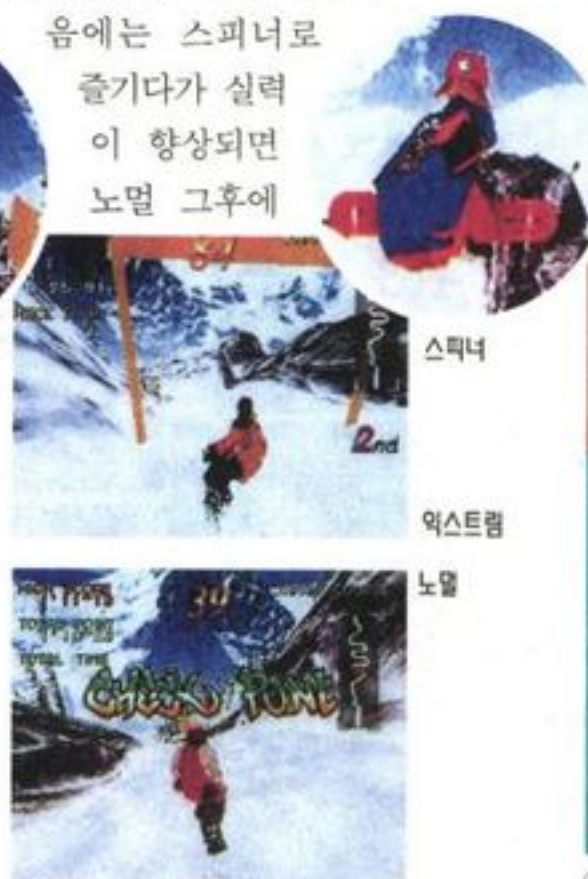
좌우의 회전은 물론 전후 방향으로의 회전과 비틀면서 회전하는 예술성 기술도 가능하다. 에어 상태에 있다면 2회전도 도전해 볼만하다. 마치 체조선수와 같이 화려한 기술이지만 위험부담도 그만큼 크다.

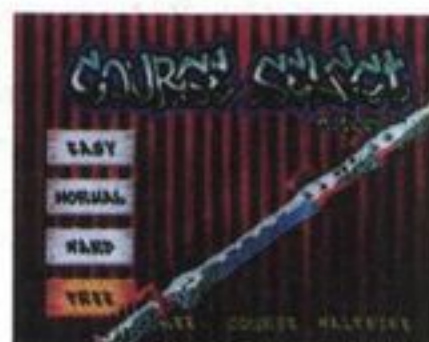
플레이어 셀렉트

폴리곤으로 모델링된 멋진 캐릭터는 3가지 타입. 우선 익스트림(EXTREAM) 타입은 직선에서 고속을 유지할 수 있으며 알파인에 버금가는 라이딩을 하는 스피드 추구형 캐릭터이다. 그다음 스피너(SPINNER) 타입은 화려한 트릭 액션을 주무기로 하는 캐릭터로 스피드면에서 다른 타입에 비해 다소 떨어지므로 초급자에게도 적합하다고 할수있다. 마지막으로 노멀(NORMAL) 타입은 유일한 여성 캐릭터로 앞의 두타입의 중간적인 스타일이다. 그러므로 처음에는 스피너로 즐기다가 실력이 향상되면 노멀 그후에 익스트림으로 플레이하는 것이 정석이라고 할수있다.

스피너

익스트림

노멀

코스 선택

게임모드는 라이벌 캐릭터와 레이스를 벌이는 「RACE」와 혼자서 묘기나 타임어택을 할 수 있는 「PRACTICE」 그리고 체크 포인트마다 제한시간내 클리어 제도가 없어진 대신에 트릭 액션의 점수가 표시되는 「FREE」의 3가지 모드가 있다. 코스도 EASY, NORMAL, HARD 등 선택할 수 있는 세가지에 프리 모드에서만 선택할 수 있는 PARK까지 모두 4가지의 코스를 즐길 수 있다.

닮은꼴게임

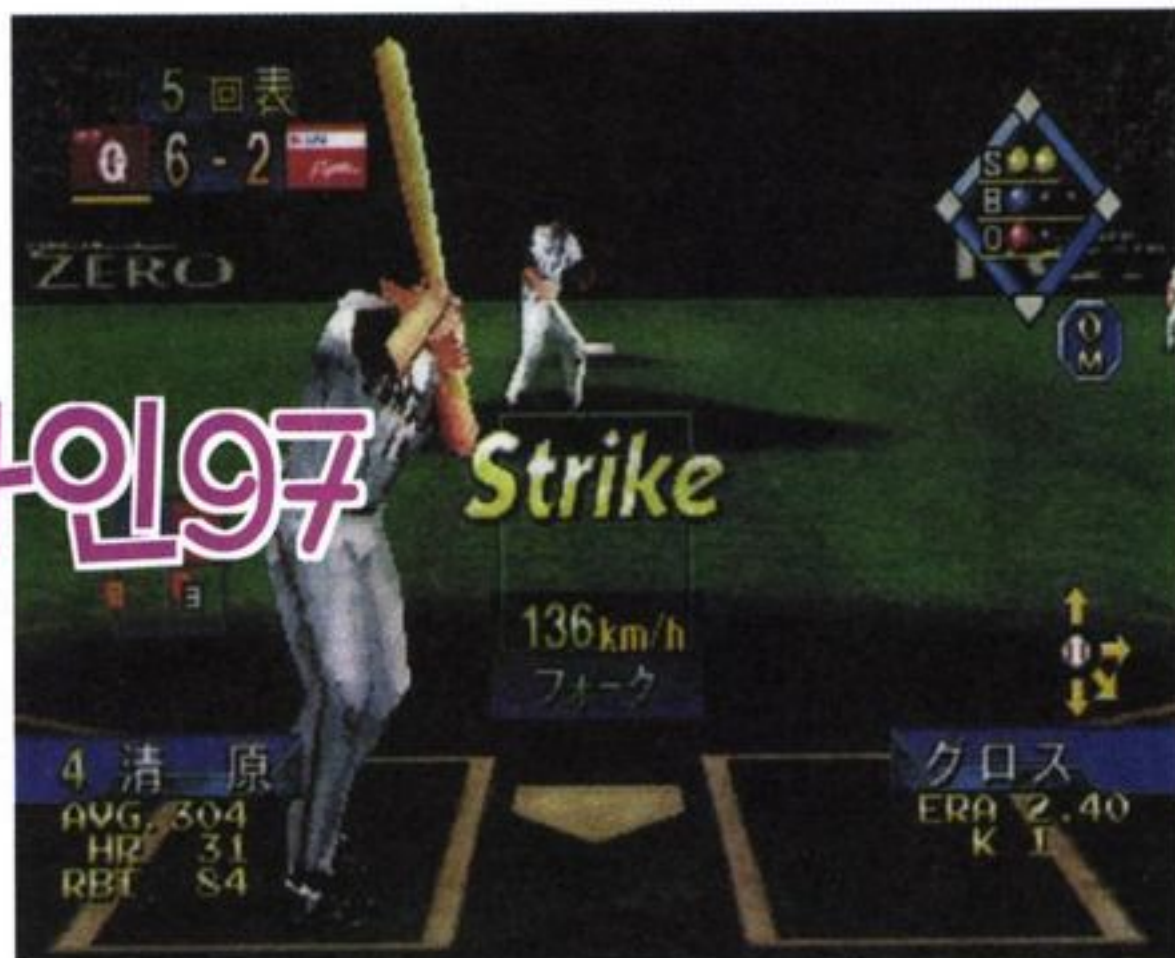
시스템:45% / 캐릭터:5%

세가 스키 슈퍼G

우리나라에는 그다지 많이 들어오지 않아 알려지지 않았지만 세가에서 만든 아케이드용 스키 게임인 세가 스키 슈퍼G와 그 맥을 같이 한다고 볼 수 있다. 왠지 눈이 많이 쌓인 스키장이라는 배경이 그렇게 느끼게 하는건지도 모르겠다.

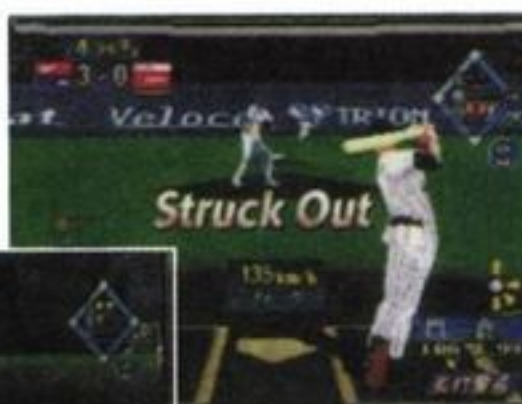
전편이 진지했다면 이번엔 몰입이다!

프로야구 그레이티스트 나인97

인기 프로야구 게임 「그레이티스트 나인」이 최신 선수 데이터와 신 시스템을 탑재해서 등장한다! 이번에는 새로운 선수들의 데이터가 등장하고 완전히 3D화된 화면이 선보인다. 게다가 선수는 모두 폴리곤과 모션캡쳐에 의해 묘사되었기 때문에 각 선수의 특징적인 폼과 동작을 실제와 같이 재현하고 있다.

장르: 스포츠
제작사: 세가
현지 발매일: 97년 3월 28일
현지 가격: 미정

새로운 시스템 분석

선수들의 최신 데이터!

이 게임에서는 시즌 오프 중에 이동한 선수와 작년의 드래프트에 입단한 신인선수 등을 총망라한 최신 데이터가 사용된다. 그러므로 일본에서 유명한 선수나 외국 선수들도 모두 등장한다. 게다가 기존의 구장뿐 아니라 새로운 구장도 선보인다.

새로운 외국인 선수

이번에 새로 선보이는 일본 나고야돔

신인선수

록온(가칭) 기능으로 히트를 날려라!

이 「97」에서 채용된 '록온(가칭)' 시스템. 이것은 투수가 공을 던지기 전에 타자가 내외각과 고저로 4등분한 스트라이크존의 어느 부분에 공이 올 것인가를 예측한다. 그리고 그 부분에 해당하는 버튼을 누른다. 다행히도 그 예상이 적중하면 타자는 배트를 휘두르면서 타이밍만을 생각하여 간단하게 칠 수 있는 획기적인 시스템이다. 이것에 의해 실제의 프로야구 시합처럼 피쳐와 배팅대결을 즐길 수 있는 것이다.

화면 왼쪽에 있는 'XYAB'가 컨트롤러의 4개 버튼으로 대응

스윙으로 위기 모면

예상한 것이 빗나가면 공을 치는 것은 곤란하게 된다. 그러나 공이 포수의 미트에 들어가기 전이라면 다소 코스의 수정이 가능하다.

예상이 빗나가면 공이 들어가기 전에 스윙

록온 성공!! 공을 날려버려!

노리는 것이 적중하면 그 후는 타이밍의 승부! 스윙이 너무 빠르거나 너무 느리면 보통과 같이 끝나버리므로 주의해서 히트를 노리자. 이런 것이 승부를 크게 좌우하기 때문이다.

록온하면 커서가 변화한다

타이밍만 잘 맞추면 홈런이 터진다

대호평을 받은 에디트 기능도 파워 업!!

전작에서 호평을 받았던 자신만의 팀을 만드는 에디트 기능이 그대로 존재한다. 게다가 「97」에서는 구단의 이름에서 선수 한명한명의 얼굴과 신장에 이르기까지 자유자재로 설정할 수 있다.

그러므로 자신만의 특징이 돋보이는 오리지널 팀을 만드는 것도 가능하게 된다. 게다가 실존하는 선수를 자신의 팀에 넣을 수도 있다. 자신이 만든 팀인만큼 보다 감정 이입이 잘 될 것이다.

이번에는 구단 이름도 세세하게 설정할 수 있다. 파워 메모리를 사용하면 친구들이 만든 구단과 대전도 가능하다

여러가지 키워드에 의한 선수 작성 가능. 키워드에는 비가 오는 날의 시합에도 강한 '우남(雨男)'같은 새로운 요소도 더해졌다

공중 콤보 연계기 대공개

파이터즈 메가믹스

별미의 게임 그리고 그 별미에 양념을 넣으면 더욱 더 맛있어지는 것은 당연한 일. 메가믹스의 공중콤보와 연계기를 파헤쳐 본다. 캐릭터들마다의 독특한 연속기를 구사하여 보다 게임의 재미를 느껴보자. 또 자신이 플레이하여 자신만의 콤보를 만들어보는 것도 괜찮은 일이 아닐까

제작사 : 세가
장 르 : 격투 액션
현지 발매일 : 96년 12월 22일
현지 발매가 : 5,800엔

지식 1

공중 콤보의 메리트

띄우는 기술을 맞추고→ 콤보 스타트!

우선은 상대를 하늘 높이 띄울 수 있는 기술을 성공시킨다 성공하면 상대가 공중에 뜬다. 떠 있는 것을 확실하게 확인하고...

타격기를 가한다. 명령어 입력을 실패하지 않도록

체크! 주요 띄우기 기술

	기 술 명	커맨드
아키라	우단각	→→K
	양포	↘↘P
	독보정술	K+G G를 뗀다
	마보충고	↓→ P+K
파 이	고축퇴	K
	연자쌍장	→→ P
라 우	비연전신각	←← P
	쌍호열파	↘ P+K
울 프	니프레스토	→ K
	숏 숄더	←→ P+K
제프리	니어택	→ K
	켄카 어퍼	↘↘ P
	라이징 해머	←↘ PP
카 게	영인	↓→↘P
	부신슬축	↓→ K
사 라	니킥	→K
	토우킥 잭 나이프	↓P+KK
	드래곤 스매쉬 캐논	↙K
	라이징 니	↓→K
잭 키	니 킥	→K
순 제	도완요격	↓↘→ P
	도완재수(술 3번이상)	→P←P
	전주락각	↑K
	만보취경수	←↘P
	횡소격	←P
	후축연퇴	↙↙ K
리 온	구수제슬	→K
듀 랄	니 어택	→K
	상단차기	K
	라이징 니	↓→ K

파이팅 바이퍼즈 모드

FV 모드에서는 공중에 뜬 상대가 몸을 바로 세우기 때문에 공중 콤보는 확실히 먹히지 않는다. FV모드에서는 확정된 콤보가 없다. 띄우는 기술을 가하면 상대가 상당히 높이 뜨지만 곧바로 몸을 바로 세우기 때문에 타이밍을 맞출 수 없게 된다.

지식 2

공중 콤보 때의 데미지 보정이란?

다음공격으로 끝내지 못하면...

파이를 예로 들어서 설명해 보자. 우선 띄우기 기술인 고축퇴를 성공시킨다.

상대가 높이 뜨기 때문에 타이밍에 맞춰서 연환전신각으로 끝내자.

아키라

진보리과→양포→연환퇴→격붕추 데미지 124

진보리과→양포→양포→용창식 3단(↘, K+G→P←→P+K) 데미지 106

락셀

데스 스핀콤보→스카이 스크리머→브라잉 타스크 데미지 128

더블어퍼→킥 어웨인→브라잉 타스크 데미지 103

잭키

니킥→섬머솔트킥 데미지 80

니킥→스핀 힐 드→점프 니 스텝 데미지 97

토키오

로스핀 하이→킥공격(추가)→이글랜딩 데미지 117

오픈 어퍼→콤보 리아크타 플러스→이글랜딩 데미지 114

카게

고연락→원월차기→영인 데미지 95

순역자재→부신슬축→수차차기 데미지 97

리온

능하첨전→ 질보승천수 X 4→낙종각 데미지 122

등산번차각→구수제슬→질보승천수→낙종각 104진보리과→양포→연환퇴→격붕추 데미지 124

반

철부→속공발차기→특공 데미지 100

권화화→슈퍼 스트레이트→특공 데미지 125

파이

선풍아→연진선풍각→연습고뇌격 데미지 119

비연번과→춘연괘답→연지쌍장→고축퇴→고축퇴→연습고뇌격 데미지 117

사라

니 킥-브래쉬 피스톤 펀치-점핑 니스타입 데미지 90

니 킥-라이징 더블 나-점핑 니스타입 데미지 116

피키

포크슬- 어퍼→ 니 & 하이스핀→브라인들 핀 어택 데미지 114

콤보 스킥핀 나→ 니 & 하이스핀→ 브라인들 핀 어택 데미지 155

하니

포크슬→캣 어퍼→ 잭 나이프 킥→스핀랜딩 데미지 100

하니 트리플→ 쟈크 나이프 킥→스핀랜딩 데미지 127

그레이스

롱 액시스→ 신기술(→→K)→스마트 타입 데미지 102

캐넬 하이 스핀→발칸 비트→ 스마트 타입 데미지 122

제프리

포커 슬로우→ 백 브레이크 데미지 80

포커 슬로우→ 헤드 어택→니 어택→바디 프레스 데미지 110

울프

니 브라스트→바디컬 어퍼→하이엘보 데미지 95

밧슈→숏트 숄더→ 숏트 숄더→하이엘보 데미지 98

라우

쌍호열파→연황호연장→호조연축 데미지 130

선풍아→비연전신각→ 소중권 → 연환전신소각 데미지 121

제인

슈퍼콤보 니 어렌처→ 크래프 너클→ 너클 타입 데미지 128

스윙 어퍼→토스어퍼→라이징 어퍼→ 어퍼 타입 데미지 146

삼맨

더블 어퍼 피치→삼맨 펀치→ 피치 바이커 데미지 127

잭 나이프 슬로우→ 삼맨킥 → 피치 바이커 데미지 115

마러

로우 숏트, 다이클 블류트 (↙KKPP) 데미지 70

스토맥프로 →프로콤보어퍼 → 스토맥프로 → 프로콤보, 더블하이킥 데미지 120

순제

전신조호→용미각→도완요격→전주락각 데미지 108

전신호조→도완재수→연축회수→전주락각 데미지 164

듀랄

니 어택→상단차기→니 어택→바디 프레스 데미지 120

고연락→철산고 데미지 100

B.M

스토막 프로→프로 콤보 어퍼→하이킥 & 피스트→레킹 타입 데미지 138

크로스, 디스트럭션(↑G↓KKP) → 레킹 타입 데미지 172

쿠마짱

쿠마짱 폭주(P+K+G)→쿠마짱 돌진 대폭주(←↙↓↘→ P+K+G) 데미지 56

얀얀얀(←→PPP)→쿠마짱 돌진 대폭주 데미지 69

헤머짱(↘K)→쿠마짱돌진 대폭주 데미지 62

사몬 헌팅(↓P+K+GP+G)→쿠마짱 돌진 대폭주 데미지 59

SAMSUNG SEGA Stum

언제나 나를 반기는 나만의 룸 메이트!

룸 메이트

여고생과 같이 생활하게 된다는 행복한 설정으로 눈길을 끌었던 「룸 메이트」의 발매가 2월 중순경으로 조금 연기되었다. 게임은 전반적으로 리얼타임으로 진행되며 그녀는 자기 멋대로 학교에 가기도 하고 외출하기도 하는 등 플레이어의 생각대로 움직이지는 않는다.

리얼타임 커뮤니케이션!

장 르: 시뮬레이션
제작사: 데이탐 폴리스타
현지 발매일: 97년 2월 예정
현지 가격: 5,800엔

크리스마스 나이츠에서 한번 사용하여 커다란 반응을 불러 일으켰던 새턴의 내장시계 기능이 이번 게임에서도 중요한 역할을 한다. 따라서 게임의 시간과 실제의 시간은 항상 똑같이 흐르게 된다.

료코가 오기 전에는 객실이었다

그녀가 온 후로 커튼이나 장식이 늘었다는 것을 알 수 있다

료코와 동거!

등장하는 여고생의 이름은 이우에 료코(井上涼子). 료코와 같이 살게 되는 무대는 집안으로 한정되어 있지만 이 집은 실제 사람이 생활하는 기분이 들도록 세세하게 설정되어 있다. 예를들면 료코의 방도 그녀가 오기 전에는 그냥 평범한 방이지만 그녀가 살게 되면서 장식도 하면서 여러기로 변하게 된다.

닮 은 꼴 게 임

시스템:55% / 캐릭터:45%

두근두근 메모리얼
연애 시뮬레이션이라면 일단 두근두근 메모리얼을 떠올리게 된다. 물론 룸 메이트가 리얼타임으로 진행되며 대상이 한사람이라는 점에서 두근두근과는 커다란 차이가 있다. 하지만 결국 여자를 함락(?)시킨다는 궁극적인 목표는 같지 않을까?

인기 미소녀 유나의 최신작!

은하 아가씨전설 유나3

PC 엔진과 OVA 등 다방면으로 인기를 얻고 있는 유나 아가씨 전설. 그 시리즈 최신작이 바로 시뮬레이션과 어드벤처가 결합된 유나 3이다. 과연 어떤 게임으로 등장하게 될까? 최초 공개된 화면 사진을 통해 한번 알아보도록 하자.

SLG + ADV!

장 르: 시뮬레이션
제작사: 허드슨
현지 발매일: 미정
현지 가격: 미정

유나의 최신작이 시뮬레이션과 어드벤처가 합쳐진 상태로 등장한다. 물론 주요 시스템은 시뮬레이션이며 어드벤처 부분의 선택에 따라 스토리가 변하게 된다. 유나 시리즈라면 역시 신 캐릭터가 등장하게 되지 않을까!

SLG부분 공개!

현재 개발 중인 『유나3』의 시뮬레이션 부분이 공개되었다. 아래 사진은 유나가 사는 집 근처의 주택가로 눈길을 끄는 부분은 집들이 일부는 부서져 있다는 점이다. 이번 스토리에서는 네오 동경의 거리가 미지의 적들에게 점령당해 버린 상태에서 시작되며 무대도 유나의 신변근처가 메인이 될 예정이다.

닮 은 꼴 게 임

시스템:65% / 캐릭터:45%

사쿠라 대전
어드벤처와 시뮬레이션이 합쳐졌다는 부분에서 많이 닮았다는 느낌이 든다. 특히 미소녀가 등장하는 시뮬레이션이라는 점이 더욱 느런 느낌이 들게 한다. 특히 유나2에서 적으로 등장한 프린세스 미라쥬의 디자인은 사쿠라 대전의 디자이너와 같은 사람의 작품이다.

새턴 동아리 소식

**게임기 유저들은 알게모르게 늘어만 가는데 아직도 마땅히 서로 만날 수 있는 기회가 없는 것이 우리 실정이다.
그도그럴 것이 누가 나서서 모임을 주선해 주는 사람도 없고 후원해 주는 사람도 없다.
정식 유통업체가 생긴다면 모를까 현재 국내 게임기 유저들은 사실 그만큼의 대우를 받지 못하는 것이 현실이다.
그런 와중에 챔프에서는 차츰 늘어가는 새턴 동아리들을 계속 연재하여 찾아보기로 한다. 이번호에는 1회모임을 개최한 나우누리 「새턴 파워 유저」를 만나보았다.**

나우누리 새턴 동아리 「새턴 파워 유저」

안녕하세요. 게임챔프의 독자님들.. 그리고 SATURN POWER USER (이하 새턴동)의 회원여러분들. 전 새턴동대표시삽인 전성현입니다. 이렇게 잡지라는 매체를 이용하여 여러분들을 만나뵙게 되어 매우 기쁩니다. 앞으로 이렇게 자주 뵙게 될 거구요. 이번에는 처음이니까 새턴동의 이모저모를 알려드리려고 합니다.

새턴동! 이렇게 생겼다

새턴동이 어떻게 생겼는지 이 모임을 만든이로써 설명해 드리겠습니다. 새턴동은 작년 10월에 발기인 10인과 뜻을 맞추어 생긴 나우(포커스) 작은모임입니다. 새턴이라는 게임기를 통해 친목을 도모해 나가는 뜻으로 만들었죠. 이름도 그에 적절하게 새턴파워유저. 힘있는 새턴 사용자라는 뜻으로 새턴을 가진 사람들이 정보와 친목을 도모하는 모임입니다.

새턴동은 뭘하는 곳이지?

간단히 말해 새턴에 대한 모든 것(하드웨어, 소프트웨어)을 논하는 곳입니다. 잡담도 하고, 정보도 올리고, 게임소감도 쓰고 등등.. 모임의 특성을 최대한 살리는 곳이죠. 거의 게임 얘기가 주류를 이루고 있습니다. 물론 가끔 플스동과 통신대전(?)이 벌어질 때도 있지만요(딱 한번 있었음). 만약 가입하고 싶으시다면 우선 나우누리를 가입하셔야 하시구요. 그다음에 GO FSCOM 3를 하시면 됩니다. 그럼 독자 여러분들과 SPU에서 다시 만나길 기원하며...

제1회 공식 모임

제1회 SPU 대모임이 PSG 모임 일주일 후인 지난 2월 1일 열렸다. 물론 많은 수는 아니라고 하지만 작은모임으로서 거의 동아리 수준의 모임이었다고 할 수 있을 정도였다. 처음 간단한 인사와 상견례로 시작하여 아직 발매되지 않은 퀴바디스2의 데모 상영 등 간단한 감상의 시간 뒤에 본격적인 게임 대회가 벌어졌다. 종목으로는 역시 새턴이라면 빠질 수 없는 버파2와 킹오파'95, 요즘 한창 주가를 올리고 있는 버철온, 두근두근 메모리얼 대전 퍼즐구슬 등 4종류의 게임 대회가 열렸으며 처음 대모임이라 어색한 점도 많았지만 처음이라는 그 점에 가치를 두고 다음에는 더욱 발전된 모임이 되길 기원하며 또다른 이벤트인 뒤풀이(?)로 발길을 옮겼다.

나도 한마디!

**버파2 우승자 : 박봉수
(id: 용반호거, 경원대 1)**

"사실 새턴도 없고 회원도 아닌데 이렇게 우승을 하게 되어 미안합니다. 지난번 PSG 모임에서도 비회원이 우승을 해서 말이 많던데.. 그렇지 않았으면 합니다. 집에 돌아가는 즉시 오늘 당장 가입할 겁니다."

**킹오파'95 우승자 : 김태훈
(id: ZAKU3, 선덕고 3)**

"저는 준회원이고요. SPU 사람들이 너무 좋아요. 지금 현재 작은모임이지만 빨리 동호회로 승격했으면 합니다. 지역 모임이라는 점과 시삽의 나이가 어리기 때문에 아직 동호회로 승격되지 못한 걸로 알고 있는데 사람 수는 벌써 동호회 수준을 넘고 있거든요."

**버철온 우승자 김현태
(id: 풀그림1, 단국공고 2)**

"현재 SPU회원이며 주로 아케이드에서 이식된 게임을 좋아합니다. 현재 가지고 있는 새턴CD도 버철 파이터, 파이터즈 메가믹스 등 거의 격투게임입니다. 새턴은 역시 격투야!"

**두근두근 대전 퍼즐구슬 우승자 김도형
(id: KDHO413, 영동공대 2)**

"도움지기가 우승을 해서 정말 미안하네요. 사실 두근두근 퍼즐구슬은 오늘 처음했는데 우승했어요. 물론 뿌요뿌요같은 퍼즐을 잘하기는 하지만 이렇게 우승할 줄은 정말 몰랐어요."

RPG

사무라이 스피리츠 무사도열전

●SNK ●6,800엔
●미정

SNK의 인기 격투 게임 『사무라이 스피리츠』를 기본으로 만든 RPG. 격투 게임에서는 볼 수 없었던 부분들을 만날 수 있으며 RPG의 기본이라고 할 수 있는 필드 맵이나 이벤트에서도 결코 뒤지지 않는다.

액션

리턴 파이어

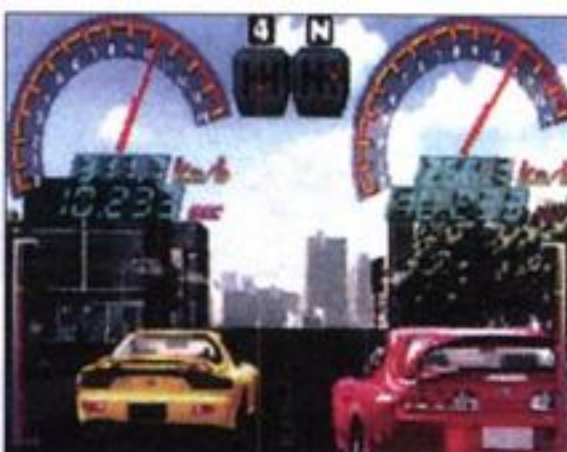
●소프트뱅크 ●3,800엔
●97년 2월 예정

병기를 사용하여 적사령부를 파괴하는 전략성과 액션성 강한 게임으로 2인 대전도 가능하다. 사용병기는 헬리콥터와 장갑차, 전차, 지프 등 4종류이며 각각의 성능을 고려하여 효율적으로 사용하는 것이 승리의 관건이다.

매직컬호퍼스

●반다이 ●6,800엔
●97년 3월 예정

2D 액션과 3D 폴리곤 게임의 장점을 섞어만든 반다이의 최신 액션 게임. 각자 특수한 능력을 가진 두가지 타입의 캐릭터로 플레이 할 수 있으며 환상적인 무대도 볼거리이다. 원래는 미국 크리스탈 다이나믹스사의 게임을 반다이사가 비디오 게임용으로 재작업한 것이다.

레이싱

제로4챔프 DooZy-J

●미디어링 ●6,800엔
●97년 3월 예정

400미터의 직선 코스를 질주하는 본격파 레이싱 게임. 스토리 모드에서는 머신의 튜너인 여성들과의 만남을 즐기는 「연애 시뮬레이션」적인 요소도 풍부하여 더욱 재미를 배가시키고 있다. 물론 제로4의 특징이라고 할 수 있는 미니게임도 가득!

맨크스 TT -슈퍼 바이크

●세가 ●미정
●미정

1년전 아케이드용으로 등장해 오토바이 경주로는 타의 추종을 불허한 AM3의 『맨크스 TT』가 드디어 새턴으로 등장! 물론 이식만 결정된 상태에서 아직 새턴용 오리지널 요소가 어느정도의 비중을 차지할 지는 아직 미지수이다.

격투액션

큐브 배틀러

●아노만 게임즈 ●5,800엔
●97년 2월 21일

디지탈 애니메이션과 게임을 절묘한 밸런스로 조화를 이룬 「디지탈 배틀 애니메이션」이라는 새로운 장르를 표방하고 나선 아노만 신작 게임. 디지탈 애니메이션이 주가 되기 때문에 스토리는 물론 배틀 신도 디지탈 애니메이션으로 처리되어 있다.

격투액션

사이버 보츠

●캡콤 ●미정
●97년 봄 예정

로보트들이 등장하며 강력한 무기와 콤보로 박력 넘치는 격투를 벌이는 『사이버 보츠』. 격투의 통쾌함 이외에도 부스터에 의한 비행과 대쉬, 2단 점프의 사용 등 최고의 스피드감을 느낄 수 있는 대전 격투 액션 게임이 될 것이다.

어드벤처

오벨리스크

●BMG빅터 ●6,800엔
●97년 3월 7일

실사를 사용한 SF 어드벤처. 이상하게 고대 이집트로 타임슬립되어 버린 주인공. 현대시대로 돌아가기 위해서는 잃어버린 유적과 타임슬립의 원인을 규명해야 한다. 그로인해 주인공의 시공을 초월한 모험이 시작된다.

보이스 판타지아 -잃어버린 보이스 파워

●강담사 ●미정 ●미정

실제 인기 성우들이 등장하는 특이한 형식의 어드벤처. 플레이어는 게임의 세계에 전사로 소환되어 게임 속으로 끌려 들어간 3명의 성우를 구출하는 것이 목적이다. 이들 성우들은 낮에는 애니메이션 캐릭터로 밤에는 실제 모습으로 등장하여 플레이어에게 힌트를 준다.

디지탈 앤주 -전뇌천사SS

●덕간서점 ●5,800엔
●97년 봄 예정

2년전 PC엔진으로 인기를 모았던 어드벤처 『전뇌천사』가 새턴으로 등장한다. 전작이라고 할 수 있는 PC엔진이나 PC용 보다 이전의 시대가 무대가 되는 외전적 성격을 가진 게임으로 새로운 캐릭터와 시스템을 채용했다.

슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1~3

●캡콤 ●미정 ●미정

3D 슈팅 등이 미니 게임으로 등장하는 어드벤처 무비. 오리지널 애니메이션 무비로 록맨의 활약을 그리고 있으며 3부작으로 발매될 예정이다. 전체적으로 게임이라기 보다는 애니메이션 무비를 보는듯한 느낌이 될듯.

시뮬레이션

커맨드 앤 컨커

●세가 ●6,800엔
●97년 2월 예정

PC로 대히트를 기록한 전략 시뮬레이션으로 CD 2장짜리 새턴 게임으로 재등장한다. 리얼타임으로 전개되는 전투는 실제상황을 방불케하며, GDI와 NOD의 두가지 타입으로 플레이할 수 있다.

시뮬레이션

신해저군함-강철의 고독

●아스키 ●6,800엔
●97년 2월 28일

돌연 습격해 오기 시작한 거대 UFO와 해저군함 「라호」의 전투를 그린 인기 애니메이션을 게임화하여 새턴으로 발매한다. 맵에서는 핵스의 유무를 결정하는 등의 설정이 가능하며 라호 등의 유니트를 파워 업시키는 재미도 느낄 수 있다.

마이 드림

●일본 크리에이트 ●미정
●미정

잡지사 기자인 플레이어가 성우를 꿈꾸는 8명의 여자 아이들을 기르는 새로운 감각의 육성 시뮬레이션. 여자 아이마다 각자의 패러미터가 설정되어 있고 이벤트에 따라서는 그 결과에 따라 패러미터에 영향을 줄 수도 있다고 한다.

스포츠

NBA 잼 익스트림

●어클레임 저팬 ●5,800엔
●97년 2월 28일

2 on 2 농구게임의 원조라고 할 수 있는 「NBA JAM」 시리즈의 최신작이 풀 폴리곤으로 등장. 모션캡처로 선수들의 움직임을 리얼하게 표현하였으며 4인까지 동시 플레이가 가능하다.

스페이스 잼

●어클레임 저팬 ●5,800엔
●97년 2월 28일

마이클 조던과 워너 브라더스의 인기 애니메이션 캐릭터들이 총출동하는 농구 게임. 3 on 3 스타일의 농구게임 이외에도 스페이스 레이스와 슛 대결 등 5개의 미니게임도 흥미만점이다.

슈팅

둠

●소프트뱅크 ●5,800엔
●97년 2월 예정

PC로 대히트를 기록한 『둠』과 『둠2』를 커플링하여 제작된 새턴용 『둠』이 등장한다. 방법을 모르는 사람은 없을 정도로 유명한 게임이므로 이미 PC로 질리도록 플레이한 사람들을 만족시킬 만큼 새로운 요소들이 추가될 것인가가 관건이다.

기동전사 건담 외전Ⅲ

●반다이 ●4,800엔
●97년 3월 7일

시리즈의 마지막 작품으로 「Ⅰ」과 「Ⅱ」에서 이야기 되었던 EXM을 둘러싼 이야기도 종결된다. 역시 트윈스틱으로 플레이가 가능하며 스토리 상 후반에는 박진감 넘치는 우주전이 펼쳐진다.

슈팅

창궁홍연대

●E.A.빅터 ●미정
●97년 봄 예정

작년 9월에 아케이드로 등장하여 인기를 모았던 슈팅 게임으로 2가지 연습모드를 추가하여 새턴으로 등장. 물론 2인 동시 플레이도 가능하며 ST-V 기판에서의 이식으로 실제 게임 감각을 그대로 느낄 수 있다.

자염룡

●동 ●미정
●97년 봄 예정

종 스크롤 형태의 슈팅 게임으로 아이템을 먹으면 파워 업하는 형식의 일반적인 시스템을 채용했지만 3종류의 샷과 폭탄은 뛰어난 통쾌함을 자랑한다. 화려한 오프닝 데모가 볼거리이며 2인 동시 플레이도 가능하다.

듀크 뉴켐 3D

●로보토미 ●미정
●97년 6월 예정

둠에 이어 『듀크 뉴켐 3D』도 새턴으로 발매될 예정이다. 물론 PC로 상당한 인기를 끌었던 게임들인 만큼 재미에 있어서는 충분히 보장되지만 얼마나 새로운 요소가 추가되는가가 관건. 듀크의 경우 새턴 모뎀 등을 이용한 대전도 가능하게 될 것이라고 한다.

퍼즐

뿌요뿌요 SUN

●컴파일 ●4,800엔
●97년 2월 14일

ST-V 기판에서의 완벽이식. 새턴으로 새로운 뿌요가 등장한다. 기본 룰은 전작과 같으며 혼자서 플레이할 경우 난이도에 따라 각기 다른 3명의 캐릭터 중 하나를 선택해서 플레이할 수 있으며 또한 각각의 스토리도 다르다.

천지무용! 연쇄필요

●파이오니아 LDC ●6,800엔
●97년 2월 28일

2인 대전이 가능한 낙하형 대전 퍼즐. 천지무용의 인기 캐릭터들이 총출동하며 캐릭터들의 개성에 맞는 다채로운 액션과 화려한 필살기가 게임을 더욱 즐겁게 해준다. 또한 연습 모드와 스토리 모드로 혼자서 실력을 키우는 것도 재미있을 것이다.

퍼즐 버블3

●타이토 ●5,800엔
●97년 3월 28일

타이토의 인기 퍼즐 시리즈 『퍼즐 버블』의 최신작이 새턴으로 발매된다. 대전모드에서 직접 캐릭터를 고를 수 있게 되는 등 세세한 부분에서 더욱 파워 업되었다.

Cheat Codes For Ss User!

파이터즈 메가믹스

●스쿨 걸 하니의 선택법

누구나 알고 있듯이 1P 모드에서 A코스를 클리어하면, 스쿨 걸 하니가 나온다. 그러나 숨겨진 캐릭터의 공백(?로 표시된 곳)에는 아무것도 나타나지 않는데 그렇다고 스쿨 걸 하니를 선택하지 못하는 것은 아니다.

그러면 이제 부터 선택하는 방법을 설명하겠다. 먼저 A코스를 클리어 했다면, A코스 마지막 부분에 하니의 얼굴이 생겼을 것이다. 생긴 것을 확인했다면 캐릭터 선택 모드로 들어가서 하니에 커서를 맞춘다. 그 다음 X버튼이나 Z버튼으로 하니를 선택하면 스쿨 걸 하니를 볼 수 있다.(X버튼 : 빨간색 하니, Z버튼 : 파란색 하니)

스쿨 걸 하니로 대전을 할 수 있다

●버파1 시바 선택법

원래 시바는 버철파이터1의 캐릭터 후보였으나 무슨 이유에선지 삭제되었다. 그 삭제된 시바가 『파이터즈 메가믹스』에 숨겨진 캐릭터로 출현한다. 그러면서 캐릭터의 원래 모습 (버파1때의 모습)을 잃었다. 그러나 숨겨진 비기를 알면 그 버파1의 시바를 볼 수가 있다.

선택 방법은 H 코스를 클리어해서 시바를 선택할 수 있게 한 다음 스쿨 걸 하니와 마찬가지로 캐릭터 선택 화면에서 시바에 커서를 맞추고 X버튼으로 선택하면 된다.

이것이 메가믹스판 시바이다

이것이 버파1 시바! 확실한 차이를 느낄 수 있다

●고깃덩어리 니쿠의 선택법

쿠마짱이 고깃덩어리로 변한다. 니쿠를 선택하는 방법은 메가믹스를 30번을 껐다 켜야 한다. 메가믹스를 처음 플레이해서 니쿠를 선택하려는 사람은 30번 껐다 켜야 하지만 여러번 플레이해 본 사람이라면 30번을 또 껐다 켤 필요는 없다.

숨겨진 옵션 BOOK KEEP을 보면 POWER ON의 횟수가 나오는데 이 횟수가 30 이상이 되게 하면 된다. POWER ON의 횟수가 30이 넘었다면 캐릭터 선택 화면에서 커서를 쿠마짱에 맞추고 X버튼을 누르면 「니쿠」라는 이름의 고깃덩어리를 고를 수 있다. (「니쿠」의 기술은 쿠마짱과 동일)

POWER ON이 30 Times 이상 되어야 한다

이것이 니쿠의 모습!

●B.M 스테이지 변화

바이퍼즈의 상징이 그려진 링의 바닥이 팬더의 얼굴로 변한다. 그 방법은 간단. 단지 자신의 캐릭터로 팬더를 선택하고 B.M 스테이지로 가면 된다.

팬더를 선택하고 B.M 스테이지로

●파이터즈 메가믹스의 미니 게임

비기 중에서 가장 흥미있는 비기가 미니 게임이다. 이 미니 게임을 하려면 우선 새턴 메모리에 있는 세이브를 지워야 한다. 세이브를 지우지 않으면 할 수가 없다. 따로 메모리 카트리지가 있는 플레이어라면 새턴 내에 있는 메모리를 카트리지로 옮겨 놓으면 된다. 메모리를 지웠다면 우선 1P 모드를 A에서 H까지만 클리어하자. 그러면 I 코스가 남는데 I 코스는 클리어하지 않고 놔둔다.

다음은 트레이닝 모드로 들어간다. 트레이닝에서 1200가지의 기술을 익혀야 하는데 트레이닝이 가능한 캐릭터(기본 캐릭터)들의 기술 트레이닝 OK의 합계가 1200개를 넘어야 한다.

기술 1200가지를 OK했으면 1P모드로 들어가 I 코스로 커서를 옮긴다.

이때 I 코스를 선택하지 말고 L 버튼을 누르면 화면이 바뀌면서 미니 게임을 즐길 수 있게 된다. (화면 전체가 「?」로 덮혀 있다.)

이 미니 게임의 룰은 같은 그림 한쌍을 맞추면 물음표가 없어진다. 이것을 다 맞춰서 물음표를 전부 없애면 되는 것이다. 클리어하면 자네트의 CG가 등장하는데 옷벗기기 게임(?)을 연상시킨다. 총 3가지 CG가 준비되어 있다.

숫자의 합이 1200이 되어야 미니 게임을 즐길 수 있다

미니 게임 플레이 장면

첫번째 CG

두번째 CG, 여기서 한번 더 벗는다

●야자수의 출현

고깃덩어리 「니쿠」에 이어 또하나의 황당 캐릭터. AM2 연의 마스코트 야자수이다. 출현시키는 조건은 일단 BOOK KEEP에서 ALL CLEAR 캐릭터의 수가 5명 이상 되야 하고 GAMES가 1000이 넘어야 한다.
이 조건이 됐다면 우선 1P모드로 들어가 「니쿠」를 선택해서 I 코스로 들어간다. 그러면 쿠마짱 대신 야자수가 서 있는 것을 볼 수가 있다. 야자수의 기술은 쿠마짱과 같으며 선택할 수는 없다.

PLAY TIME 30 HOURS
POWER ON 58 TIMES
GAMES 1069 TIMES
VS NO.1 USED AKIRA
CLEAR COURSE A B C D E F G H I
ALL CLEAR CHARACTORS 5
MAHLER
B.M. AKIRA PAI
JEFFRY

올 클리어 캐릭터 5명, GAMES 1000을 넘겨서

니쿠와 야자수의 대결

독자 금단의 비법

파이터즈 메가믹스

챔프점수 500점
●문정식 / 서울시 은평구 불광1동 8-186

●장외 트레이닝!

우선 VS 모드에서 옵션으로 들어가 2P 에너지를 최대한 줄이고 기본 옵션에서 게임 타입을 바이퍼즈 타입으로 한다. 그리고 추가 옵션에서 트레이닝 에너미를 바이퍼즈 캐릭터로 골라 트레이닝 모드를 시작한다. 트레이닝 캐릭터를 B.M으로 선택한 후 트레이닝 에너미에게 허리케인 펀치를 날리면 링 밖으로 나갈 수 있다.

허리케인 펀치!

링 밖으로 나갈 수 있다

스페이스 인베이더

●고양이 출현!

2P 대전 플레이 중에 L,R,X,Y,Z의 버튼을 동시에 누른다. 그러면 화면에 돌연 고양이가 나타나 돌아다니게 된다.

L,R,X,Y,Z를 동시에

랑그릿사3

●오토 배치

게임 중 맵 배치를 할 때 커맨드를 선택하고, 특히 지휘관을 선택했으면 X,Y,Z를 동시에 누르자. 그러면 모든 지휘관이 자동으로 배치된다.

미소녀전사 세라문

SuperS-Various Emotion

●전원의 변신 신을 본다!

보통 클리어하지 않으면 볼 수 없는 「서비스(おまけ) 모드」의 출현 커맨드가 발견되었다. 방법은 우선 옵션 화면에서 L, X, Y, Z, R을 순서대로 입력한다. 그러면 옵션 화면에 「서비스(おまけ)」가 추가되어 세라전사 전원의 변신장면을 볼 수 있게 된다.

L, X, Y, Z, R을 순서대로 입력

슈퍼 퍼즐 파이터 IIX

●숨겨진 캐릭터

아케이드 모드의 캐릭터 선택화면에서 모리간(2P는 페리시아)에 커서를 맞추고 스타트를 누른다. 이렇게 스타트 버튼을 누른채로 레이레이를 선택하면 부적모양의 캐릭터를 선택할 수 있다. 같은 방법으로 모리간(2P는 페리시아)에 커서를 맞추고 그 상태에서 도노반을 선택하면 아니타를 사용할 수 있다.

모리간과 페리시아에 커서를 맞추고

버철 캅2

●팡과의 대결

스테이지 1,2,3을 순서대로 클리어해야 나타나는 마지막 보스 팡. 그와의 대결로 곧장 들어가는 방법이 발견되었다. 방법은 스테이지 선택화면에서 BEGINNER의 문자아래의 화살표를 4발연속 맞추는 것이다. 그러면 스테이지 1,2,3의 기나긴 여정을 거치지 않고도 팡과 대결할 수 있다.

STAGE SELECT
BEGINNER MEDIUM EXPERT
SHOOT TO SELECT
FREE PLAY PRESS START

보 집 중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가
29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 SS비법 담당자앞

64DD가 아니고 롬팩의 가능성 유력

젤다의 전설64

닌텐도의 마리오 시리즈 만큼이나 대작인 「젤다의 전설 64」가 완성을 위해 착착 개발을 진행 중에 있다. 지금까지는 64DD의 제 1탄 소프트가 될 것이라는 소문이 유력했지만 추가 시나리오와 맵 등의 추가를 위해 롬팩으로 발매될 가능성도 배제할 수 없다. 그럼 3D의 젤다의 세계로 떠나가 보자.

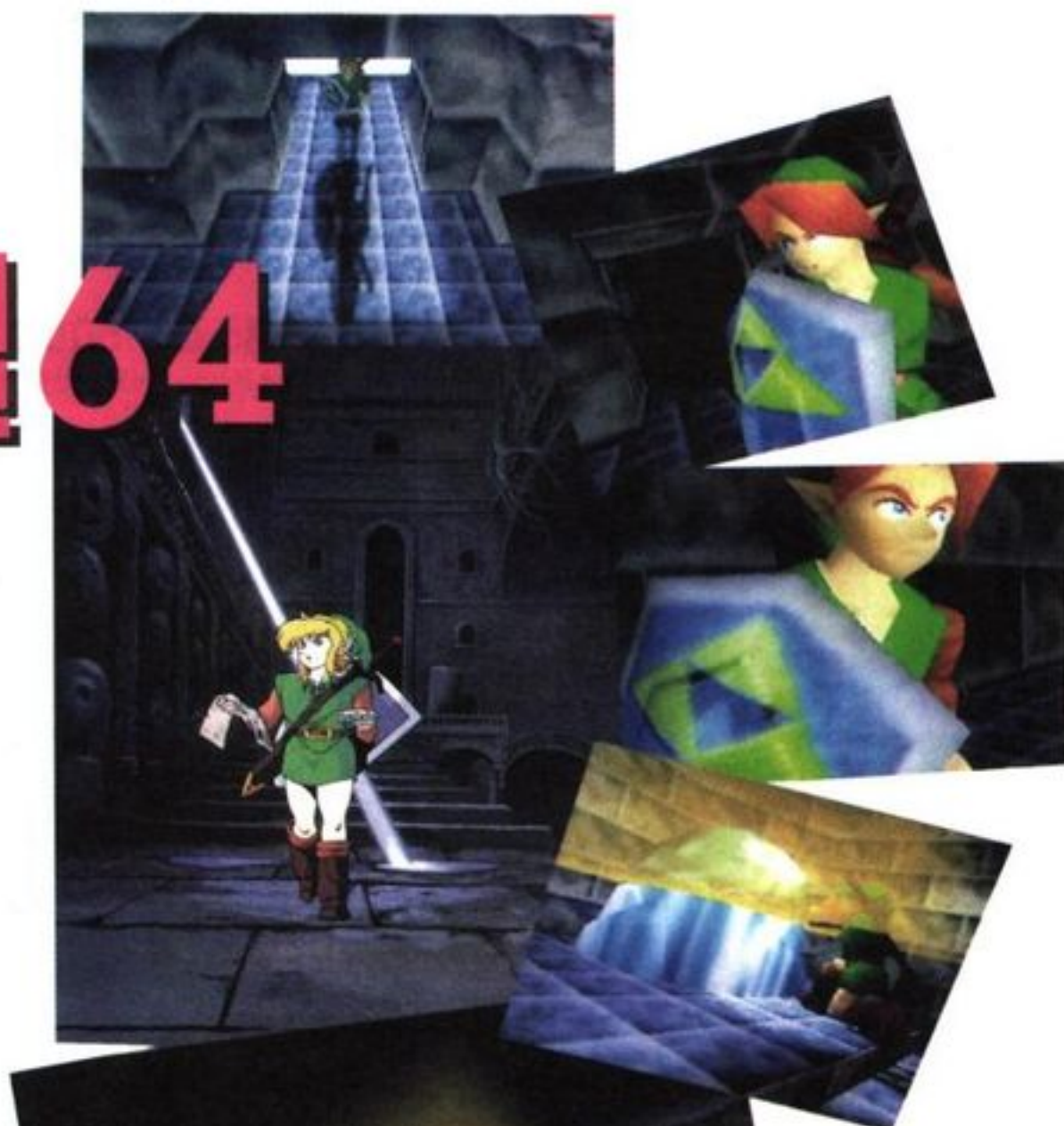
장 르 : RPG
제작사 : 닌텐도
발매일 : 미정
용 량 : 미정

3D 모험의 무대를 탐험하는 링크

「젤다의 전설64」에서는 N64의 능력을 최대한 발휘해서 그래픽이나 공간을 모두 폴리곤으로 표현하고 있다. 주인공인 링크나 몬스터는 물론이고 모험의 무대가 되는 마을이나 던전, 필드도 예외는 아니다. 폴리곤의 사용에 의해서 3D 입체 공간 속을 모험하게 되는 것이다. 이미지로서는 「마리오64」의 세계를 링크가 모험한다고 생각하면 되는 것이다. 3D필드를 자유롭게 돌아다니는 링크의 모험의 무대를 소개한다.

폴리곤의 사용으로 입체 세계가 되었다

360도로 모든 공간에서의 모험이 가능하게 된 것은 그래픽의 폴리곤 처리 때문이다. 와이어 프레임으로 처음부터 입체적으로 구성되어 있기 때문에 자유 공간을 게임 상에서 연출한 것이다. 360도로 모든 공간을 이동할 수 있기 때문에 더욱 주목되는 것은 카메라 앵글이다. 「마리오64」에서도 '여기에서 이런 앵글이 표현되었으면' 하는 바램이 있었던 유저들이 많았을 것이다. 이번 「젤다64」의 제작에 있어서 닌텐도 내부에서도 카메라 앵글에 대해서는 「마리오64」 이상의 쾌적함을 추구하면서 제작한다고 한다. 카메라 모드도 몇종류인가 준비되어 있어서 플레이하기 쉬운 여러가지 시점에서 모험할 수 있도록 개발이 되고 있다.

◀폴리곤으로 공간이 작성되어 있기 때문에 카메라를 자유롭게 이동할 수 있다

수수께끼와 모험 스타트

모험의 공간이 3D이기 때문에 「젤다의 전설」시리즈에서 친숙한 수수께끼나 던전의 장치도 당연히 변화되어 있다. 건물의 뒷쪽에 비밀의 통로가 있거나 절벽으로부터 날아서 지금까지 갈 수 없었던 곳에도 갈 수 있는 상상도 가능하다.

거리

▲전부 폴리곤으로 구성된 거리는 상당히 넓다. 길이 여러 갈래로 나뉘어져 있어 미로와 같은 골목길도 있을 것이다. 물론 집 안에도 들어갈 수 있다

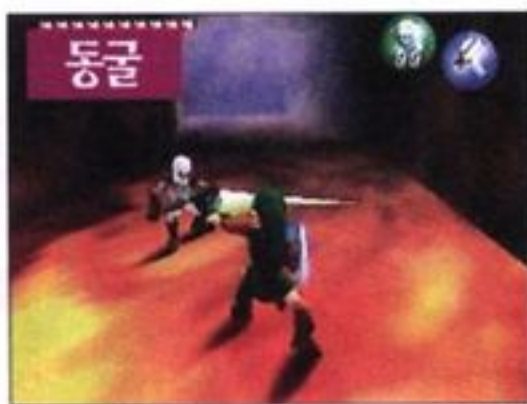
건물 안

▲건물의 내부가 던전으로 되어 있어 통로 등의 달아날 곳이 없는 공간에서 몬스터와 만날지도 모른다.

◀건물의 사이로부터 갑자기 몬스터들이 습격해 올 듯하다

Nintendo64

필드

360도로 마음대로 걸어 돌아다니기 때문에 필드에서 미아가 되지는 않을까 조금 불안하다. 또 하늘로부터의 몬스터 습격에도 주의해야 한다

동굴

던전의 대명사는 역시 동굴이다. 「젤다의 전설64」에서도 동굴은 빈번하게 등장한다. 이번에는 던전 안에 간판이 있을지도

부드러운 링크의 움직임과 몬스터의 액션 추구

「젤다의 전설」은 액션 RPG이기 때문에 역시 링크나 몬스터의 액션은 주의해서 보아야 할 점이다. 링크의 특기인 검을 사용한 액션이 어떻게 될까? 3D가 된 링크가 어떤 움직임을 보여줄 것인가.

검을 때는 검을 부츠 속에 넣고 걷는 상태가 된다

기본적인 링크의 액션

지금까지 밝혀진 링크의 액션은 크게 4가지이다. 검을 사용한 공격 액션에 「세로 베기」와 「가로 베기」의 2종류가 있다는 점에 주목하자. 위력으로서는 「세로 베기」쪽이 강할 듯하지만 「가로 베기」라면 여러마리의 몬스터를 단번에 쓰러뜨릴 수 있다. 또 「가로 베기」가 진화되어 「회전 베기」도 가능할 듯하다.

몬스터도 풀 폴리곤

링크의 앞 길을 막아서는 얄밉고 기분 나쁜 몬스터들도 전부 폴리곤으로 구성되어 있다.

부드러운 움직임 공포심을 더한다

달린다

왼손에 검을 들고 언제나 공격을 할 수 있는 상태로 달려간다

세로베기

내려치는 검의 잔상이 화려하게 허공을 벤다. 저공으로 비행하는 몬스터라면 「세로 베기」로 쓰러뜨릴 수 있다

가로베기

몬스터의 한가운데를 베어 두동강 내 버린다. 공격 범위가 넓기 때문에 멀리 있는 몬스터도 쓰러뜨릴 수 있다

점프

링크의 새로운 액션. 상공의 적을 공격할 때뿐 아니라 길이 끊겨진 곳도 훌쩍 뛰어넘을 수 있다

몬스터도 풀 폴리곤

링크의 앞 길을 막아서는 얄밉고 기분 나쁜 몬스터들도 전부 폴리곤으로 구성되어 있다.

스탈 포스

검을 무기로 하고 방패를 사용해 방어하는 스탈 포스. 전작에서는 보스 캐릭터로 등장했지만 과연 「젤다64」에서는 어떻게 될까? 쓰러뜨려도 쓰러뜨려도 계속 일어나는 끈질김은 이번 작품에서도 유지될 것인지…

여러명의 스탈 포스에게 둘러싸여 있다. 이 녀석들에게 포위당하면 쓰러뜨리기가 여간 어렵지 않다

아이언 너크

메탈릭하고 괴상한 광채가 빛나는 몸을 가진 몬스터. 이상한 잔상을 남기며 휘둘러 내려치는 검의 파괴력에 주의해야 한다. 파워가 상당하기 때문에 한방에 끝날 수도 있다.

첫 등장한 몬스터 아이언 너크. 도대체 얼마가 강할까?

첫 등장한 몬스터 아이언 너크. 도대체 얼마가 강할까?

오프닝에서 전설의 트라이포스를 발견!

N64로는 아직 RPG가 발매되지 않은 현 상황을 타개하기 위해 닌텐도가 게이머들에게 보내는 첫번째 RPG는 닌텐도 팬들이라면 모르는 사람이 없는 「젤다의 전설」시리즈이다. 소프트의 개발도 순조롭게 진행 중이고 필드 상에서 돌아다니는 링크나 몬스터와의 전투 신도 확인되었다.

게다가 게임의 얼굴이라고도 말할 수 있는 오프닝 데모 화면을 닌텐도에서 최초 공개했다.

오프닝에서 주목할 만한 것이 트라이포스. 던전 속에서 이상스럽게 떠다니는 3개의 삼각형 트라이포스는 시리즈의 상징이라고 할 수 있다. 그 트라이포스가 주인공 링크의 방패에도 디자인되어 있다. 이번에도 트라이포스를 둘러싼 모험이 이야기의 주요 테마가 될 것이다.

발매는 DD가 아니고 롬팩?

「젤다의 전설64」는 64DD의 제 1탄 소프트라고 모두 예상했었다. 그러나 현재 닌텐도 내부에서는 롬으로 발매할 가능성을 조심스럽게 검토하고 있다. 현 단계에서는 어느쪽으로 발매된다고 확실하게 말할 수 없지만 만약 롬으로 발매될 경우 64DD에는 새로운 시나리오나 맵 데이터를 입력해서 「젤다의 전설64」를 오랫동안 지속적으로 즐길 수 있는 소프트로 만들 것이라는 추측도 가능하다.

젤다 시리즈의 기본 단어 해설

▶트라이포스

트라이포스는 하이랄의 땅에 질서와 안정을 유지하는 신비한 것이기 때문에 디스크 시스템인 「링크의 모험」에서는 힘, 용기, 지혜의 트라이포스라는 것에 여러가지 상징적인 '힘'이 부여되어 있다. 과연 64용에서는 어떻게 표현될 것인가?

▶젤다 공주와 가논

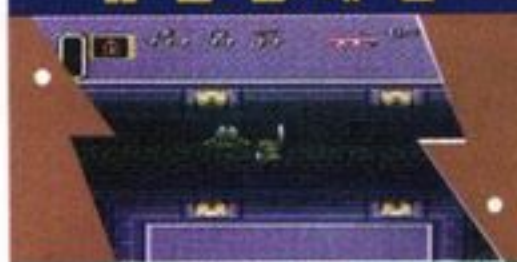
트라이포스의 힘을 해방시키기 위해서는 봉인을 풀 필요가 있다. 가논은 그 봉인을 푸는 열쇠인 젤다 공주를 희생물로 바치고 트라이포스의 힘을 자신의 것으로 만들려고 했지만 지금까지는 한발 앞선 링크에게 그 야망을 저지당하곤 했다. 역시 이번작에서도 가논은 젤다 공주를 사로잡을 것인가?

▶링크

굳이 말하지 않아도 알고 있는 「젤다」시리즈의 주인공으로 하이랄의 땅을 어둠의 세력으로 뒤덮으려는 가논의 음모를 몇번이나 막아냈던 영웅적 존재이다. 그가 장비하고 있는 검, 방패, 옷은 색상으로 위력이나 강도를 알 수 있기 때문에 굳이 상태를 표시할 필요가 없다.

▶하이랄

하이랄은 이 게임의 무대가 되고 있는 땅으로 황금의 땅이라고도 불리는 신성한 곳이다. 트라이포스와 하이랄은 끊을래야 끊을 수 없는 관계로 가논은 트라이포스의 힘을 얻는 것으로 하이랄을, 아니 세계를 자신의 것으로 만들려고 한다. 황금의 힘을 가진 자는 신이 될 수도 있고 악마가 될 수도 있다.

닮은꼴게임

시스템:65% / 캐릭터:45%

젤다의 전설 -신들의 트라이포스-

패밀리의 디스크 시스템으로 발매되어 화제가 된 액션RPG의 SFC용 속편이다. 플레이어는 주인공 소년 링크가 되어 사악한 왕 가논의 손아귀로부터 하이랄의 보물이 있는 황금의 정삼각형 '트라이포스'를 되찾아 오는 것이 목적이다.

상상을 뛰어넘는 황당한 마더의 세계

마더3

패밀리, 슈퍼컴보이 등 여러 하드웨어로 발매되었던 「마더」시리즈의 N64용 화면 사진을 토대로 어떤 변경점이 있고 어떠한 캐릭터들이 등장하는 지 알아본다.
아직 개발 중이기 때문에 시스템이나 스토리 등 불확실한 부분이 많지만 현 시점까지 판명된 사실을 그대로 게재한다.

장 르 : RPG
제작사 : 닌텐도
발매일 : 미정
용 량 : 미정

유니크한 폴리곤 캐릭터들의 원더 월드

우선 주인공의 분신이 되는 플레이어 캐릭터에 대해 알아보자. 폴리곤으로 구성된 캐릭터는 약간 단순한 인상을 주는 3명과 한마리의 원숭이. 이 멤버가 플레이어 캐릭터의 전부라고 볼 수는 없기 때문에 그들 이외에도 아직 등장하지 않은 캐릭터가 있을 것이다.

▲「마더3」의 세계가 열렸다

류카

동물을 좋아하고 숲 속 탐험을 즐기는 타츠마이리 마을의 호기심 많은 소년

더스타

낮동안에는 잠만 자고 밤에만 활동하는 조금 이상한 청년. 언제나 졸린듯한 눈을 하고 있다

수수께끼의 행상인과 원숭이

원숭이인 사루사와 콤비를 이뤄 이 마을 저 마을을 떠도는 행상인. 무엇을 팔고 다니는 지도 수수께끼이다

모든 등장 캐릭터들은 특이한 버릇이 있다

플레이어 캐릭터뿐 아니라 마을 사람, 몬스터 등 「마더3」에 등장하는 캐릭터는 전부 폴리곤으로 표현되어 있다. 이들은 외견상의 모습뿐 아니라 움직임 또한 기묘하다.

개성 넘치는 마을 주민들

플레이어 캐릭터를 은밀하게 도와주는(언제까지 도와줄 지는 알 수 없지만)마을 사람들은 모두 개성이 넘친다. 주인공의 모험에 어느정도 연관되어 있는 지가 상당히 흥미롭다. 사람들의 설정만 봐도 보통 사람들은 존재하지 않는다는 것을 알 수 있다.

리사

타츠마이리 마을 대저택에 사는 백만장자. 용모를 보면 왠지 악인의 냄새를 풍긴다

타츠마이리 마을에 있는 간호사

체력에는 자신있는 근육질의 남성. 마을의 요사쿠 선수권(체력 측정 콘테스트)의 타이틀을 보유하고 있다. 숲 속에서 달리는 모습을 자주 볼 수 있다

드렁크클럽 치치부에서 일하는 미녀 웨이트레스. 아이 따위는 상대하지 않을 듯한 차가운 분위기가 난다

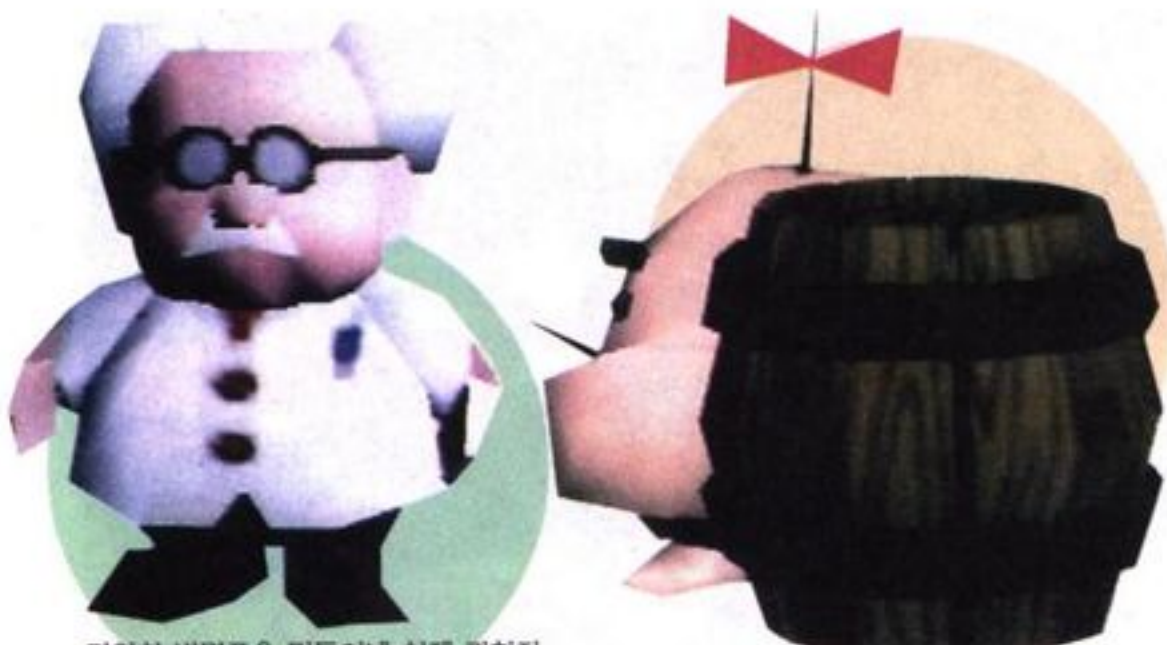
모험의 무대는 전작과 다르다

「마더」의 세계라고 하면 '소년'들이 「현대」를 무대로 모험을 한다는 마치 약속이나 한 듯한 것이지만 「마더3」에서는 모습이 조금 바뀔 듯하다. 무대는 어느 시대인지 확실하게 정해져 있지 않고 플레이어 캐릭터 중에 아저씨도 존재한다.

시대를 알 수 없는 이상한 세계

서부극을 연상시키는 타츠마이리 마을에 라이브 밴드의 음악 연주로 북적거리는 치치부 등 확실히 전작까지의 세계와는 다르다. 게다가 사막을 행군하는 수수께끼의 부대. 병사들을 둘러싸고 있는 커다란 항아리같은 물체는 전차인 듯하고 공중에 떠 있는 거대한 아이스크림은 도대체 뭘까? 어느 세계의 어느 문명인지 확실하지 않는 세계가 「마더3」의 세계이다.

군대와 싸우는 모험이 펼쳐질까?

마을 안에 건물도 폴리곤으로 표현되어 있다

다양한 발명품을 만들어낸 천재 과학자. 혹시 미친 과학자가 아닐까…

마더 시리즈의 열성팬이라면 이 녀석이 누군지 알 것이다

데스페라도 크래쉬 맘보 캄보(D.C.M.C) 밴드

어른도 존재하는 마더3

소년의 순수한 호기심으로부터 이야기가 시작되는 「마더」시리즈. 「3」에서는 이런 기본 틀을 조금 벗어난 느낌이 든다. 지금까지 판명된 플레이어 캐릭터 중에는 더스타와 수수께끼의 행상인은 확실하게 성인이다. 특히 아랍인 모자를 쓰고 있는 행상인은 자식을 둔 아버지로 봐도 좋을 듯하다. 이 플레이어 캐릭터의 설정에 따라 새로운 「마더3」가 보일 듯하다.

수수께끼의 승차물

현대 세계와 동떨어진 수수께끼의 문명이 번성하고 있는 「마더3」의 세계에 등장하는 승차물들은 현대 세계의 상식을 크게 뛰어넘는 것들뿐이다. 특히 눈에 띄는 것이 땅 위를 미끄러지듯이 떠 다니는 「포크 빈」이다. 그 비행체의 원리는 명확하지 않지만 모험 도중 장거리를 이동할 때에 큰 도움을 주는 승차물이다. 그 외에도 여러 승차물이 「마더3」에 등장한다.

포크 빈을 해석하면 「돼지콩」이라는 뜻이다. 확실히 콩같은 형태이다

이 녀석들이 정말 강할까?

「마더」시리즈에 등장하는 몬스터는 겉으로 봐서는 강력한지 약한지를 판단하기가 어려운 특징이 있다. 이번 「마더3」에서 그래픽이 폴리곤이 되었어도 그 전통만은 그대로 유지하고 있는 듯하다.

에미글레

◀생태나 성질, 크기 등은 베일에 휩싸여 있다. 그러나 포유류인 것만은 확실하다

오트

엎드려 있으면 악어와 똑같지만 4개의 다리로 일어서면 이상한 몬스터의 모습이 된다.

부킬

▲주로 물가에서 서식하는 몬스터. 이름뿐 아니라 용모에서도 식인 동물이라는 것을 알 수 있다

오랑가

◀발군의 연기력을 가지고 있는 원숭이 몬스터. 좋아하는 것은 역시 바나나

코로비

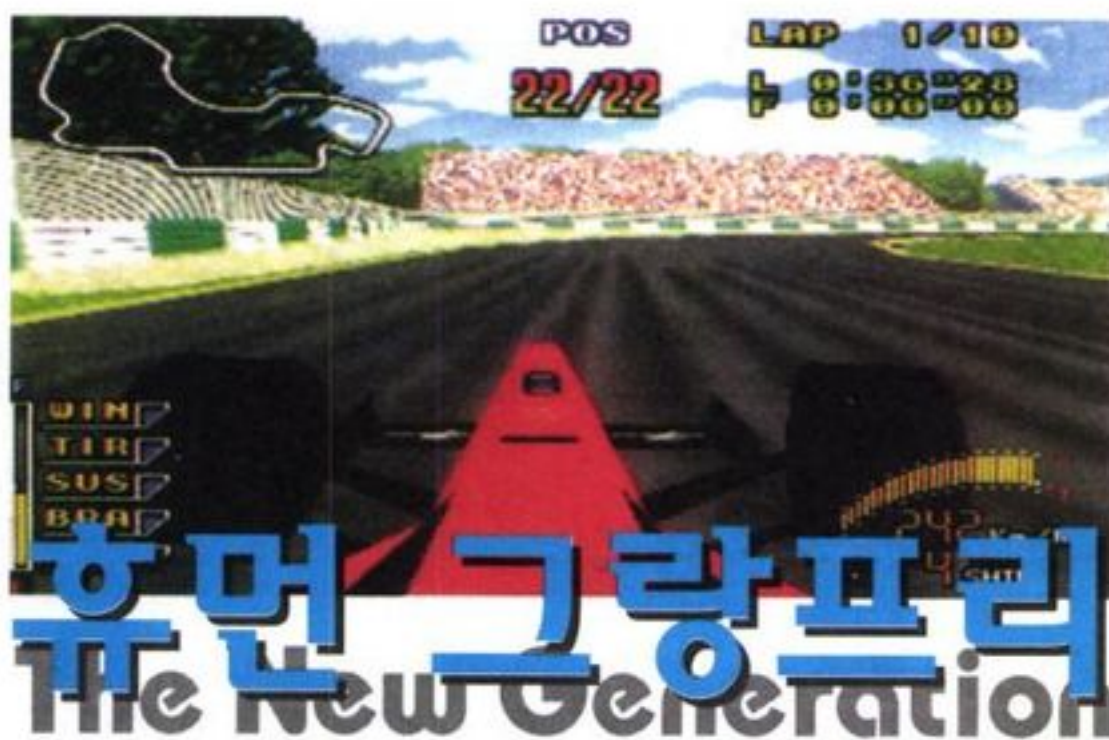
▶둥근 몸을 이용해 데굴데굴 구르면서 이동한다

닮은꼴게임

시스템:70% / 캐릭터:80%

마더2

마더3와 가장 비슷한 게임은 SFC와 FC의 마더시리즈이다. 마더3는 여러 면에서 마더2를 계승하고 있다. 등장인물의 생김새나 시스템 뿐만이 아니고 주인공들을 도와주는 괴파 밴드의 등장, 독특한 세계관, 마법이 아닌 초능력의 사용 등 시리즈 게임이라는 사실만으로도 당연하다고 여기겠지만 마더3같은 독특한RPG는 마더 시리즈밖에 비교할 수 없을듯 하다.

휴먼 그랑프리 The New Generation

장 르 : RCG
제 작 사 : 휴먼
현지발매일 : 97년 봄 예정
현지발매가 : 미정

SFC로 인기가 높았던 RCG의 걸작 「휴먼 그랑프리」 시리즈가 드디어 N64에 등장한다. 최고의 하드에 최고의 진화를 거듭한 N64용 「휴먼그랑프리」. N64에 적격한 요소를 갖춘 시리즈 최신작으로 3D스틱을 사용해 현실감있는 조작은 물론, 폴리곤으로 머신과 코스가 묘사되어 기대되는 게임이다.

「휴먼 그랑프리」만의 세계

자신에게 맞는 세팅, 파워 업

「휴먼 그랑프리」의 특징이기도 한 세팅 조정이 더욱 파워 업되었다. 자신에게 맞는 세팅을 조정해서 나름대로의 코스를 공략해 보자.

화면의 위쪽에 보이는 아이콘이 세팅 가능한 항목

폴리곤으로 그려진 자동차 그리고 코스

기계 코스가 폴리곤으로 그려져 있기 때문에 레이스 화면이 크게 달라졌다. 그 현실감도 SFC용에 비할 수 없을만큼 실제 경주를 느끼게 한다.

머신

머신의 상태 확인

지도에서는 주행하고 있는 전체 머신의 위치가 표시된다. 노란색으로 깜빡이고 있는 것이 플레이어의 머신이다.

코스 맵

머신의 상태 현재 머신의 상태를 확인할 수 있다. 청색은 호조, 황색은 주의, 붉은 색은 파손을 의미한다. 연료계는 항상 체크해서 연료의 상태에 주의하자.

랩 타임 화면 오른쪽 위에 현재 달리고 있는 주회의 랩타임과 과거에 가장 빨랐던 주회 타임이 표시된다.

스피드 메터 엔진 회전수, 기어, 속도가 표시된다.

램프 화면 밑에 붉은 색 램프은 시프트 업의 신호, 녹색 램프는 전방의 차의 스리프 스트림에 들어간 신호.

닮은 꼴 게임

시스템:40% / 캐릭터:0%

PS 포뮬러 (SCE)
기본적인 장르와 시스템에서 비슷한 양상을 보이고 있는데 특히 자신에게 맞는 세팅의 선택은 서로 같다. 다만 캐릭터의 모습은 「포뮬러」에서만 보이고 있어 이 점이 다르다고 할 수 있다.

멀티레이싱 챔피온 쉽

장 르 : RCG
제 작 사 : 이미지니어
현지발매일 : 97년 6월 예정
현지발매가 : 9,800엔

하나의 코스에 몇개의 분기가 존재하는 멀티적인 코스. 그것이 승부의 무대가 되는 「카샌드라」. 처음에는 하나의 도로로 시작해 도중에 도로가 몇개로 나누어지므로 어느 길을 선택할지 잘 고려해 보고

멀티 세팅, 멀티 코스

멀티 세팅

8종류의 세팅

- **핸들링**-언더스티어, 중립, 오버스티어 중 선택
- **기아**-기아비율 조정, 가속중시, 밸런스 중시, 최고속 중시 중 선택
- **브레이크**-가속력의 조정, 천천히, 보통, 급가속 중 선택
- **타이어**-타이어 선택, 온로드 중시, 온오프양용, 오프로드 중시 중 선택
- **서스펜션**-코너링의 거동에 영향을 줌. 소프트, 노멀, 하드 중 선택
- **에어로 파트**-소,중,대 스포일라 중 선택. 최고속에 영향을 줌.
- **구동륜**-전륜구동, 후륜구동, 4륜 구동 등 선택
- **엔진**-토루크중시형, 밸런스형, 고회전 중시형 중 선택

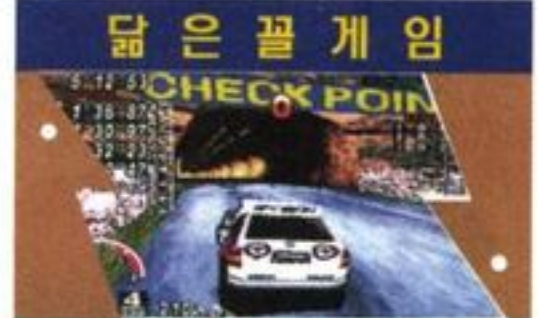
멀티 코스

한코스 안에 있는 몇개의 분기 중 레이스 전에 세팅한 머신이 잘 주행할 수 있도록 코스를 선택하는 것이 중요하다. 코스에 따라서는 갑작스럽게 기후가 나빠지거나 시간이 경과하는 코스도 있다. 주위 환경에 따라 노면도 같이 변화하므로 야간주행이나 빗길 주행에 주의하도록 하자.

전체 코스

표시

야간주행. 라이트를 켜도 어둡기 때문에 안전주행!

닮은 꼴 게임

시스템:30% / 캐릭터:0%

SS 세가랠리 챔피온쉽
아케이드용에서 대히트를 하고 다시 새턴으로 이식되었던 「세가랠리」. 그 인기는 대단했다. PS의 「멀티레이싱」은 「세가랠리」와 비슷하지만 분기점이 많아 코스가 다양하고 머신을 세팅할 수 있다.

최고 인기의 멀티플레이어 소프트가 또다시 등장한다!

슈퍼 봄버맨5

장르 : 퍼즐액션
제작사 : 허드슨
현지 발매일 : 2월 28일
현지 가격 : 6980엔

이번 상대는 다른 차원의 제왕 테로린이다!!

봄버맨 형무소의 흉악한 8인조가 탈주했다!

봄버맨 형무소에 이차원의 제왕 테로린이 나타났다! 형무소에서 복역중이던 우주 최악의 흉악범 8인조를 탈주시킨 테로린은 그들을 자신의 부하로 만들고 평화로운 봄버맨들의 세계를 침략하려고 한다!

이차원의 황제 테로린

테로린과 흉악 8인조

● **테로린** : 이차원의 제왕. 8인의 흉악 봄버맨들을 부하로 삼아 봄버맨들의 세계를 침략하려고 한다. 생긴 것에 비해 엄청난 파워를 지녔을지도?

● **머슬 봄버** : 강력한 파워를 지니고 있으며 폭탄으로 공격한다.
● **봄버노남작** : 자신의 부하를 사용해서 공격한다.
● **강도 봄버** : 벽과 폭탄 모두를 통과해 버리는 강적이다.
● **봄버-원** : 지뢰폭탄을 사용, 땅속에 폭탄을 묻어버리는 짜증나는 녀석.
● **데이브 봄버** : 블록을 만들어 길을 막아버린다.
● **압삽이 봄버** : 폭탄을 사용, 길을 막아서 퇴로를 차단하는 녀석.
● **해적 봄버** : 부하들과의 콤비네이션 어택은 엄청난 위력을 자랑한다!
● **철면피 봄버** : 13일의 금요일?! 부하들을 계속 생산해내며 공격해온다.

흉악 8인조들

5탄의 변경점 체크

루트가 분기된다!

전작까지는 스테이지를 클리어하면 문이 열리며 다음 스테이지로 넘어가는 형식이었지만 이번에는 숨겨져 있는 여러개의 출구를 찾아내서 그중 하나로 들어가면 각각 다음 스테이지로 진행된다.

두 개의 문 중 하나를 선택하자

닮은꼴게임

시스템:30% / 캐릭터:20%

ARC 토이팝(남코)

피노키오가 주인공이 되는 「토이팝」은 80년대 남코의 액션 게임인데 봄버맨과 조금 닮은 듯한 캐릭터로 시스템도 약간 비슷한 것 같다.

많은 인기를 얻었던 『소닉 윙스』의 최신작이 N64에 등장한다. 게다가 이제까지의 종스크롤 슈팅이 3D폴리곤 STG로 변해 기대가 되는데 그 이외의 것은 「소닉 윙스」와 그다지 다르지 않은 듯하다.

장 르 : 슈팅
제 작 사 : 비디오 시스템
현지발매일 : 97년 5월 예정
현지발매가 : 9,800엔

소닉 윙즈 어설트

현장감과 경쾌함을 느끼게 하는 3D STG

기체는 전부 4종류로 선택 가능한 기종은 각각 접근전에 강한 것, 방어력이 강한 것 등 저마다의 특징을 가지고 있다. 또한 무기는 4타입으로 장비되어 있기 때문에 이들의 적절한 사용이 포인트가 될 것 같다. 실제의 병기 이외에도 근미래의 병기도 탑재되어 있어 리얼함과 동시에 특수 무기의 박진감도 맛볼 수 있게 된다.

◀기체에 탄 파일럿도 개성파 집단으로 구성되어 있다

▼4종류의 기체

무기

● 메인 웨폰 : 발칸이나 캐논 등 탄수 제한이 없기 때문에 모든 장면에서 사용가능
● 서브 웨폰 : 미사일과 로켓트, 추적기능이 있기 때문에 사용은 편리하지만 발사 후에는 일정시간 사용이 불가능하다.
● 스페셜 웨폰 : 탄수 제한이 따르는 초강력 병기로 보스와의 싸움에서 유효하다.
● 디펜스 웨폰 : 공중 기전, 미사일 등의 추적 병기를 따돌릴 때 사용한다.

영화같은 음성통신 시스템

또한 이번에는 음성통신 시스템이 새로이 등장해서 흥미를 더해준다. 자신외에 3명의 아군이 있어 4기편대로 전장에 임한다. 이들 동료 캐릭터는 통신으로 교신하고 그 음성이 게임 중에 생생하게 들린다. 아군이 적의 공격으로 핀치에 몰렸다고 구조를 요청하는 경우도 있다. 이에 따라 게임 내용까지도 변하는 것이다.

닮은꼴게임

시스템:50% / 캐릭터:0%

ARC 제비우스 3D/G (남코)

「제비우스 3D/G」는 80년대초에 아케이드용으로 인기를 얻었던 것을 남코가 새롭게 3D로 부활시킨 게임이다. 「소닉 윙즈 어설트」와는 3D라는 점에서 비슷하다고 할 수 있으며 제비우스보다 점수를 더 주고 싶다.

세계를 정복하러 간다!

튜록

장 르 : 액션
제 작 사 : 어클레임 저팬
현지발매일 : 97년 3월 28일
현지발매가 : 9,800엔

8개의 월드를 돌며 각 월드에 흩어져 있는 「시공석」을 모으는 것이 이 게임의 목적 중 한가지이다. 새로운 월드에 가기 위해서는 같은 종류의 세개의 시공석이 필요하다. 시공석을 찾으러 여행을 떠나보자.

죽음의 서바이벌 게임

이 게임은 수수께끼를 풀면서 진행해 나가는 어드벤처적인 요소와 무기를 선택해서 적을 무찌르는 슈팅게임같은 요소, 액션을 구사해 탐험하는 액션적인 요소 등 각각의 요소가 복합되어 있다.

조금이라도 실수를 하면 그냥 죽어버리기 때문에 모험 중에는 잠시도 숨돌릴 여유가 없다. 이런 세계를 벗어나기 위해서는 이 세계에서의 임무, 아이템의 효과, 무기의 특징 등 알아둬야 할 것들이 아주 많다. 게임을 하기 전에 꼭 익혀두도록 하자.

♥ 보스와의 대결!

드디어 모습을 드러낸 보스는 어깨에 달린 무기로 화염을 내뿜으면서 공격해 오는 강적. 고전끝에 보스를 물리치고 다음 통로로 가면 오프닝에서 보았던 유적을 발견하게 되고 모험은 이제부터 시작된다.

역시 보스인만큼 강력한 공격을 해 온다

시간과 공간을 초월한 '튜록의 세계'

WORLD 1 밀림(密林)

♥ 시공석의 입수

스타트직 후 돌덩어리들 속에 두번째 월드로 가는데 필요한 시공석 하나가 있다. 시공석을 얻으면 얻은 장소의 배경이 변화하는 리얼타임 무비를 볼 수 있다.

♥ 공룡과의 만남, 전투로 돌입!

사람 모습을 한 적과 전투를 계속해 가다보면 공룡적이 나온다. 미리 입수한 총을 발사하면 물리칠 수 있다. 또한 공룡은 자신을 공격하는 것을 향해 덤비기 때문에 잘 조작하면 적의 병사와 서로 싸움을 붙일 수 있다.

강적과 싸울때는 기본적인 무기로는 힘들다. 총이나 소총으로 무기를 바꾸자

♥ 중간 보스와의 전투

지면을 울리며 퍼지는 충격파로 공격해 오는 중 보스를 파워봉으로 맞서면 물리칠 수 있다.

WORLD 2 비경(秘境)

WOULD 1보다도 더욱 깊은 밀림이 나타난다. 옅게 안개가 끼어 있기 때문에 멀리까지 볼 수 없으므로 주의해야 하고 사람 모습을 한 적과 공룡이 많이 서식하고 있다.

WORLD 3 고대(古代)

환상적인 분위기가 감도는 고대 신전. 신전을 지키려는 사람들이 많이 공격해 온다.

신전 앞에 병사가 망을 지키고 있다

WORLD 4 유적(遺跡)

불상같은 석상과 계단이 달린 제단 등 유적지와 같은 인상을 주는 곳. 전투중에 경치를 감상할 틈은 없지만 구조물의 하나하나를 눈여겨 볼만한 월드다.

역광에 비친 신비한 사람

WORLD 5 사신전(邪神殿)

여기서부터는 더욱 신전의 안으로 들어가게 된다. 신전안에는 많은 함정이 도사리고 있기 때문에 적과 전투를 하면서 신전 속을 지나가는 일은 무척 힘들다.

갑자기 불꽃을 뿜어내는 벽화

WORLD 6 수해촌(樹海村)

거대한 숲을 중심으로 이루어져 있는 이상한 마을. 불안정한 발판 위에서 벌어지는 전투에서는 도망칠 곳이 없다.

거대한 적과의 전투

WORLD 7 환상의 세계(幻界)

환상의 세계가 폭넓게 펼쳐지는 월드7. 용암의 연못, 본적도 없는 적 등 점차 절정에 달하는 뜨거운 열기로 열대의 더위를 상상하게 한다.

끓어오르는 용암 속에 공룡의 뼈가 보인다

WORLD 8 파괴의 세계(破界)

거대한 요새, 공룡을 탄 인간, 날아 오는 미사일…, 최후의 월드답게 적의 공격도 상상을 초월할 지경이다.

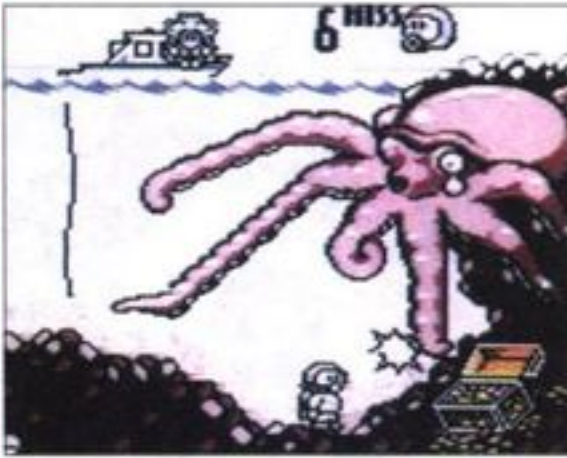
이곳은 도대체 어떤 세계일까?

닮은꼴게임

시스템:40% / 캐릭터:0%

IBM PC 둠2

「둠2」에서는 주인공의 모습이 보이지 않고 그저 손만 보인다. 그것은 「튜록」도 마찬가지로 아이템이나 무기를 취하는 방법에 있어서는 서로 비슷한 시스템을 보이고 있다.

GB

게임보이 갤러리

●복합장르 ●97년 2월 1일
●닌텐도 ●3,000엔

80년대에 닌텐도에서 발매되어 선풍적인 인기를 끌었던 『게임&워치』가 10년의 세월을 뛰어넘어 다시 GB로 리메이크된다. 『맨홀』, 『파이어』, 『옥터퍼스』, 『오일패닉』 등 추억의 4개 타이틀이 한꺼번에 나왔다.

카비의 키라키라 키즈

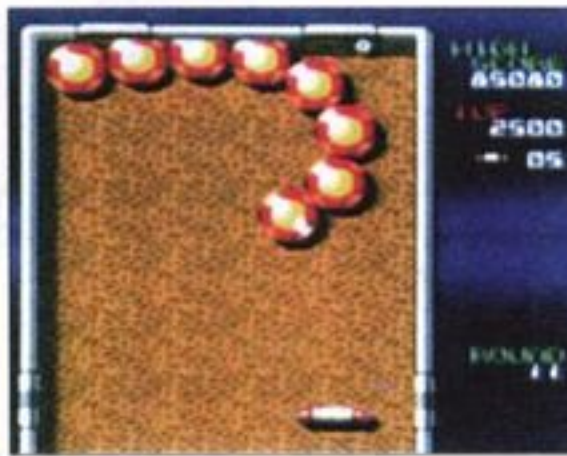
●퍼즐 ●97년 1월 25일
●닌텐도 ●3,000엔

선풍적인 인기를 모으고 있는 카비가 이번에는 퍼즐 게임으로 등장한다. 3마리의 귀여운 친구, 리크, 카인, 쿠를 사용해 별을 모은다. 또한 같은 동료를 한데 모으면 지울 수 있으므로 퍼즐을 잘 하지 못하는 사람도 쉽게 즐길 수 있다.

SFC

부쉬 청룡전

●액션RPG ●97년 1월 17일
●T&E소프트 ●7,980엔

고대 일본을 무대로 신을 지키는 용자의 피를 물려받은 주인공 진을 조작해 사악한 신 「바다의 형신」을 쓰러뜨리기 위해 싸우는 액션 RPG. 전투는 기본적으로 횡스크롤 액션.

ARKANOID

●퍼즐 ●97년 1월 15일
●타이토 ●4,980엔

과거 아케이드와 컴보이에 등장했던 명작 『알카노이드』가 SFC로 다시 등장한다. 이전에 컴보이용으로 등장했을 때는 전용 콘트롤러가 부착되어 있었지만 이번에는 SFC 마우스 대응으로 독특한 조작감을 즐길 수 있다.

N64

헥센

●액션 ●미정
●게임백 ●9,800엔

파이터, 크레릭, 메이지 등의 캐릭터를 조정해 3D 맵을 클리어해 가는 액션 게임. 플레이어는 여러가지 어려운 곳을 빠져나가 각 맵에 흩어져 있는 아이템을 모으는 것이 목적이다.

브래스트 도저

●액션 ●97년 3월
●닌텐도 ●9,800엔

핵을 탑재하고 폭주하는 트레일러의 폭발을 막기 위해 장해물을 파괴하고 트레일러를 안전한 장소까지 이끌고 가는 것이 플레이어에게 내려진 지령이다. 장해물을 파괴하는 머신에는 많은 종류가 있고 그때 상황에 따라 바꿔타는 것도 가능하다.

N64

GO! GO! 트레블 메이커즈

●액션 ●미정
●에닉스 ●미정

킥이나 펀치를 쓰는 것이 아니라 상대를 붙잡아 던져 버리는 액션 게임. 아무리 큰 보스라도 붙잡아 시원하게 내 던질 수 있다. 그리고 개발은 액션 게임으로 정평이 나 있는 트레저가 하고 있다.

보디하베스트(가칭)

●액션 ●미정
●닌텐도 ●9,800엔

거대한 곤충 모양을 한 에일리언과 130종류의 승차물을 타고 싸우는 액션 게임이다. 플레이어는 시간을 뛰어넘을 수 있는 주인공이 되어 과거와 미래에 존재하는 승차물을 타고 싸워나간다.

건플

●액션 ●97년 1월 31일
●아스키 ●8,000엔

개척시대 아메리카 서부의 작은 섬에서 우주의 방문자 '데미'가 온다. 섬의 곳곳에서 나쁜짓만 일삼는 데미를 정의의 총탄으로 쓰러뜨리자. 무대가 되는 스트레인지섬에는 데미 일행이 만든 던전이 8개가 있어 그 곳에서 전투를 벌여야 한다.

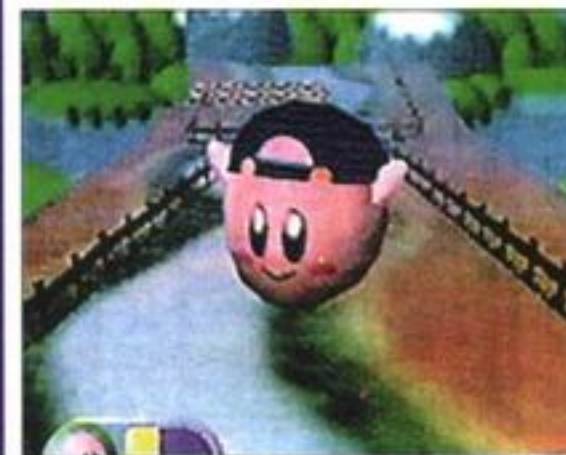
블레이드 앤드 배럴

●슈팅 ●미정
●코토부키시스템(켐코) ●9,800엔

근미래를 무대로 하여 헬리콥터와 전차를 조종해 싸움을 벌리는 3D 서바이벌 액션. 이 게임은 득점없이 받은 지령을 수행하는 것으로 스테이지를 클리어해 가는 것이다. 적을 많이 쓰러뜨리는 것이 우승의 열쇠이다.

와일드 초퍼즈

●슈팅 ●97년 3월
●세타 ●9,800엔

전투 헬리콥터를 조종해 각자에게 주어진 사명을 클리어해 가는 3D 슈팅 게임. 기체는 360도 자유자재로 공간을 이동할 수 있는 조작방법이 특징적으로 3D스틱과 십자키를 적당히 조절해 리얼한 움직임을 재현해 보자.

카비의 에어랜드(가칭)

●레이스 ●미정
●닌텐도 ●9,800엔

이제까지 발매된 시리즈와 같은 횡스크롤형의 액션이 아니고 넓은 필드에서 승차물을 타고 이동해 가는 것이다. 아직은 개발 중이므로 자세한 사항은 알려져 있지 않지만 레이스 게임이 될 가능성이 크다.

Nintendo64

N64 UFO 과연 등장할 것인가?

얼마전부터 UFO라는 머신이 등장해 수많은 유저들의 손을 통해 사용되고 있다. 비싼 게임을 값싸게 카피해서 사용할 수 있는 꿈의 머신 UFO. 차세대 게임기들이 등장한 현재까지 물건이 없어서 구입하지 못할 정도의 인기를 누리고 있는 머신 UFO가 과연 N64용으로도 등장할 수 있을까? 등장한다면 어떤 방법을 사용해서 등장할까? 챔프는 이번에 N64용 UFO의 가능성에 대하여 생각해보고 따져보려고 한다.

최초의 UFO 등장

MD는 차세대 게임기로 불리우며 엄청난 인기를 누리고 있었고 SFC가 발매되어 서서히 인기를 얻으며 보급수를 늘려가고 있던 90년대 초, 대만에서 검은 머신이 개발되었다. 바로 '메가 디스크 시스템'이라는 이름의 MD용 게임 카피머신이었다. 이것은 상당히 획기적인 상품이었다. 비싼 돈을 주고 카트리지를 구입하지 않고 간단히 디스켓으로 카피해서 즐길 수 있다니!! 누구에게나 구미를 당기게 만드는 상품이었던 것이다.

그러나 메가디스크는 발매 시기를 잘못 잡았다. 메가디스크가 발매된 시기가 바로 SFC의 모습이 갖추어지며 최고의 게임기로 부상하던 시기였던 것이다. 당시 SFC는 스트리트 파이터2같은 '게임기 구매욕을 당기는 소프트'들이 마구 발매되며 수많은 유저들을 끌어모으고 있었다. 몇몇 뜻있는(?) 사람들이 메가디스크를 구입하곤 하였지만 대부분이 눈물을 흘려야만 했다. 그 후 카피머신에 관한 것은 잠잠해져 갔다. 그러나! 메가디스크로 실력을 다진(?) 대만에서 새로운 머신이 등장했다. 바로 현재까지도 사용되고 있는 'U.F.O.'이다.

최고 인기의 머신, UFO

SFC와 UFO를 연결한 모습

메가디스크가 MD의 몰락으로 인해 그리 알려지지 않고 사라진 것에 비하여 SFC용 UFO는 SFC가 MD때와는 비교도 안될 정도로 엄청난 인기를 얻음에 따라 꿈의 머신으로 불리우며 SFC에 못지않을 정도의 인기를 얻었다. 초기종은 16M까지만 가능한 PRO-3이라는 기종이었으나 SFC용 게임의 용량이 20M, 24M, 32M, 등으로 올라가면서 UFO도 점차 버전업 되어 갔다. 그 결과로 최근 사용되는 기종은 34M까지 가능하고 SS, PS에서 인기있는 액션리플레이까지 지원되는 최고급 머신으로까지 발전했다.(사실 액션리플레이는 SS, PS보다 SFC용이 먼저 발매되었다.)

롬팩에 있는 데이터를 어떤 방법으로 디스켓에 카피하는지 궁금한 사람들이 많을 것이다. UFO안에는 D램이 있다. 이 D램을 사용해서 롬팩의 게임데이터를 저장하는 것이다. 롬팩의 데이터를 UFO의 D램에 카피한다. 그리고 그 데이터를 디스켓의 용량에 맞게 나눠서 디스켓들에 저장한다. 그리고 디스켓의 게임데이타를 사용하여 게임을 즐길 때는 다시 디스켓의 데이터를 UFO의 램에 저장해서 즐기는 것이다. 즉, UFO의 램을 롬팩처럼 사용하는 것이다. 이러한 방법을 사용하면 SFC가 UFO를 롬팩처럼 인식하기 때문에 PC게임을 즐길 때처럼 느려지는 일이 발생하지 않고 롬팩을 사용하는 것과 동일하게 게임을 즐길 수 있다.

최근 판매되고 있는 각종 UFO들

기발한 착상의 머신 UFO는 어떻게 만들어진 것인가?

그러면 이 기발한 방법을 대만의 UFO제작자들은 어떻게 생각해냈던 것일까? 아이러니컬하게도 UFO를 만들 수 있도록 힌트를 준 것은 다름아닌 닌텐도였다. 닌텐도는 패밀리 게임기가 유행하던 1985년 당시 카트리지용 게임 발매로 인한 제작비를 절감하기 위해 디스크시스템이라는 시스템을 발매했다. 이 시스템은 패밀리 게임기의 외부에 연결하는 외부디스크 방식으로 만들어졌는데 카트리지 슬롯을 통해 연결되었다. RPG 등의 세이브가 필요한 게임은 전원을 끄기 전에 꼭 백업을 받아놓아야 하는데 디스크 시스템과 패밀리의 연결방법 등이 지금의 UFO와 동일

FC용 디스크 시스템

하다는 것을 알 수 있다.

UFO를 만드는데 힌트를 준 것이 또하나 있는데 바로 MSX다. IBM-PC가 세계적으로 맹위를 떨치기 이전에 일본, 한국 등 아시아권은 8비트 컴퓨터인 MSX가 주종을 이루고 있었다. 당시 MSX는 카트리지를 사용하여 게임을 발매했는데 비싼 카트리지 대용으로 만들어진 것이 바로 확장램팩(D램, S램)과 MSX 디스크 시스템 이었다. MSX 게임들은 128K-4M의 다양한 용량을 가지고 발매되었는데 1M-4M용량을 가진 확장램팩을 카트리지 삽입구에 꽂고 MSX본체와 디스크 시스템을 연결한 다음 전원을 켜고 게임이 저장된 디스켓을 읽어들이면 디스켓의 게임데이터가 확장램팩에 저장되며 게임을 즐길 수 있는 방법으로 사용되었다. 얼핏 보면 UFO와 닮은점은 디스켓을 사용한다는 점밖에 없는 듯 하지만 램에 게임을 저장하여 카트리지처럼 사용하였다는 점이 결정적으로 UFO에 힌트를 준 듯 하다.

N64용 UFO의 가능성은?

그러면 N64용 UFO는 어떻게 나올 것인가? N64용 카트리지는 특수 압축기법으로 데이터가 저장되어 카트리지에 들어가 있다. 이 카트리지 데이터 압축기법의 비밀만 밝혀진다면 충분히 가능하다고 본다.

카트리지용 게임은 알다시피 롬팩 속의 게임 데이터가 빠른 속도로 INPUT-OUTPUT되면서 게임이 진행된다. 이러한 데이터를 사용하는 방식은 SFC용 카트리지나 N64용 카트리지나 별반 다를 것이 없을 것이다. 그렇다면 SFC용 UFO처럼 D램을 사용해서 카트리지의 데이터를 카피한다면 충분히 가능할 것이라 본다. 단, 여기에는 몇가지 문제가 있는데 N64용 카트리지의 데이터를 저장할 만큼 커다란 용량의 램이 필요하다는 것과 종전처럼 3.5인치 1.44메가짜리 용량의 디스켓으로는 카피가 거의 불가능하다는 점이다.(물론 카피는 가능하겠지만 디스켓의 수가 너무 많아진다면 게임시 쾌적함이 사라진다. 따라서 기존의 디스켓은 사용이 거의 불가능할 것이다.)

주변기기의 고가가 문제

우선 첫 번째 문제를 해결하기 위해서는 램값이 내려가야 한다. N64용 UFO가 발매되려면 아마도 빨라야 1년이상 후에나 가능할 것이다. UFO의 발매조건은 UFO로 즐길 수 있는 게임들이 충분히 등장했을 때이다. 지금처럼 닌텐도가 독주하며 소프트를 만드는데는 한계가 있기 때문에 다른 서드파티들이 분발하여 N64용 소프트들을 충분히 발매하게 되야만 N64용 UFO가 나올 가능성이 생길 것이다. 현재의 램 가격으로는 N64용 UFO에 사용될 정도면 너무 비싸기 때문에 램값이 어느정도 떨어진 후에야 가능하므로 N64용 소프트들이 충분히 발매된 후의 시기라면 가능할 것이다.

두 번째 문제의 해결법은 여러가지 방법이 있겠지만 우선 당연한 것은 앞서 말했듯이 1.44메가 디스켓은 저장매체로는 부적합하다는 것이다. 그러면 어떤 매체를 사용하면 가능성이 생길까? 이 매체로는 CD를 생각하는 사람이 많을 것이다. CD의 대용량을 사용한다면 N64용 카트리지의 데이터를 저장하는 것이 가능할 테니 말이다. 그러나 또다른 문제점이 생긴다. 바로 CD는 마음대로 데이터를 저장하고 뽑아 쓰는 것이 불가능하다는 것이다. CD에 카트리지의 데이터를 저장하려면 CD-R이 필요하다. 그러나 CD-R의 가격은 CD-ROM의 가격을 훨씬 상회한다. 만약 N64용 UFO용 데이터 저장매체로 CD를 사용한다면 CD-R과 CD-ROM이 모두 필요한데 이럴 경우는 가격면에서 너무 부담스러워진다. 램값만 해도 엄청나지기 때문에 가격 부담이 심한데 CD-R + CD-ROM이 사용된다면 차라리 카트리지를 구입하는 쪽이 더 나을지도 모른다. 이런 이유 때문에 CD는 부적합하다고 본다. 만약 CD를 매체로 사용하게 된다면 지금 암암리에 사용되고 있는 복제CD처럼 CD를 만들어서 파는 사람, 구입해서 사용하는 사람이 다른 형태가 될 것이다. 이런 경우는 마음대로 데이터를 카피하고 조작하는 등으로 사용할 수 있는 UFO의 장점들과는 차이가 있으므로 UFO라고 하기에는 부적합하다.

N64용 CD-ROM 방식 UFO의 예상사진

이런 방식은 좀 힘들듯…

가능성있는 매체

그러면 어떤 기기를 사용하면 N64용 UFO의 매체로 사용할 수 있을까? 최근 사용빈도가 높아지고 있는 집(ZIP)드라이브가 있다. 집드라이브는 CD보다는 저장 용량이 적지만 3.5인치 디스켓보다는 저장 가능 용량이 월등히 뛰어나다. N64용 카트리지의 데이터 정도는 집드라이브용 디스켓에 충분히 들어간다. 집드라이브는 속도도 빠르고 사용법도 간편하고 용량도 적당하므로 가장 유력한 저장매체가 되지 않을까? 현재 집드라이브의 가격이 약 20만원 정도이고 디스켓의 가격은 약 1만5천원 정도이므로 N64용 UFO가 발매될 시기라면 충분히 가격이 떨어져서 사용 가능성이 높다고 생각한다.

자, 그럼 64DD용 소프트를 사용할 수 있는 UFO는 나올 수 있을까? 이것은 N64 카트리지 UFO보다도 더욱 가능성이 희박할 것이다. 64DD는 CD-ROM의 5.4배에 달하는 고속 데이터 전송이 가능하고 디스크는 카트리지처럼 단순히 데이터를 OUTPUT하는 역할이 아닌 게임데이터의 저장도 가능한 매체인 것이다. 그리고 메모리확장팩 등의 새로운 옵션들이 사용될 것이기 때문에 이러한 것들을 모두 만족하는 UFO기기는 나오기 힘들 것이라고 본다. 가장 중요한 것은 64DD의 자기 디스크를 대신할만한 싸고 좋은 64DD-UFO용 저장매체가 나오지 않는 한은 64DD-UFO의 발매는 불가능하다는 것이다.

끝으로

지금까지 N64용 UFO의 매체에 관하여 생각해 보았다. 사실 UFO는 불법 복사기기이다. 이 머신을 구입해서 즐기는 유저들은 비싼 가격의 게임들을 값싸게 해볼 수 있기 때문에 좋겠지만 게임을 개발하는 사람들의 입장에서는 자신들의 살을 깎아먹는 마의 기계인 것이다. UFO같은 머신은 좋은 게임을 개발하려고 열심히 일하는 개발자들의 의욕을 꺾어놓는다. 훌륭한 게임 제작자들이 UFO 때문에 의욕을 잃게 된다면 결국 게임을 즐기는 유저들의 손해가 된다. N64용 UFO에 대해 다루었지만 이런 머신은 가능하면 나오지 말아야 한다. 다른나라의 게임을 카피하는 것이 무슨 잘못이냐고 말하는 유저들도 있겠지만 조금만 넓게 생각해보면 그것이 그릇된 생각임을 알 수 있다. 다른 나라의 게임이라고 복사해도 떳떳한 것이 아니라 게임을 즐기는 유저라면 당연히 정품 게임을 구입해서 즐겨야 한다. 그래야만 개발자들이 더욱 힘을내서 좋은 게임을 만들어내고 유저들은 발전된 게임들을 계속 즐길 수 있는 것 아닐까?

Nintendo64

마리오 카트64

도전 숏 커트 (지름길 찾기)

●내부로 빠져나가자

헤어핀 내부에 있는 큰 키노코가 있는 곳에 안쪽으로 틈이 있을 것이다. 그 틈새로 가는 것이 최상의 주행 루트. 길의 중앙에서 R+오른쪽으로 구부리면서 빠져나가는 것인데 보통보다 1초 정도 빨리 타임 어택으로 정상에 도달할 수 있는 필수의 테크닉이다.

바로 이곳이다

●중앙 돌파

큰 커브가 계속되는 마리오 서키트 지점은 힘든 테크닉을 구사하기 보다는 키노코의 대쉬로 곧장 빠져나가는 것이 빠를 것이다. 우선 S자로 바깥쪽으로 돌고 안으로 진입하면서 미니 터보. 그리고 드리프트해서 벽쪽으로 구부러지면 즉각 키노코! 이 때 차체는 나무에 부딪히지 않고 곧장 빠져나갈 수 있는 각도로 조절하자. 마지막에 나무 관직전에서 드리프트하면서 코스로 복귀하고 복귀 직후에 미니 터보를 작동시키면 완벽.

시막보다도 안쪽의 잔디로 빠져 나갈 것

●지그재그 코너를 달리며 마지막은 숏커트로!

피치 서키트에서 처음의 비교적 큰 오른쪽 커브는 연속 미니 터보로 빠져 나가고 마지막에 있는 좌우의 복합 커브도 각각 미니 터보로 클리어한다. 그리고 이후는 코스 위를 통과하지 않고 초원 지대로 숏커트로 간다. 여기에서 들어가는 방법은 왼쪽으로 돌면서 미니터보를 준비해 커브에서 절벽으로 떨어지기 전에 미니 터보를 작동시킨다. 그리고 작동 직후에 R로 점프하면서 초원 지대로 날아올라 착지 후에 키노코를 사용한다. 마지막은 코스에 복귀하면서 미니 터보로 골인한다.

두번째의 커브는 미니 터보를 쓰지 않고 밖, 안, 밖 식으로 곧장 나아간다

●별로 숏커트

선로 안에서 별이 있으면 그 별로 무적상태가 된 채로 터널을 빠져나가자. 그러면 1주한 것이 된다.

그래도 역시 3주행으로는 골인하기 어렵다

●요시 바레
역시 여기에서 숏커트

헤어핀의 숏커트는 진로의 반대 방향으로 되어 있고 오른쪽 다리의 서크를 꺾어 근처에서 핸들을 꺾는 점은 같다. 뛰어 올라 이동한 길과 평행으로 착지할 수 있으면 떨어지는 일은 없다.

턴이 바르면 그 곳에 미치지 않고 늦으면 코스 아웃이 된다

●동키 정글 파크
이런 곳에 숏커트가?

점프 지점의 나선 통로는 오른쪽 다리의 서크를 뛰어넘어 진입할 수 있다. 확실히 성공시키면 타임을 조금 단축시킬 수 있지만 성공률이 낮으므로 별로 사용할 수 없다.

이 위치에서 R로 점프를 조작하면 뛰어 넘을 수 있다

도망가지 말고 부숴 버리자.

적을 굴리게만 해도 몇초 동안은 시간이 멈추므로 여간 재미있는 일이 아니다

●레인보우 로드
숏커트로 승리를!

스타트 직후의 내리막길에서 오른쪽으로 핸들을 꺾어 바로 옆에 오면 R버튼으로 점프! 이것으로 건너편 코스에 착지하자. 조금 왼쪽으로 차체가 기울어지는데 점프하면 길을 뛰어넘는 걱정은 없어진다.

이 숏커트를 3회 성공시키면 1위는 확실하다

별의 일격으로 대 역전

숏커트 이외의 역전 요소가 없으므로 적은 찬스는 확실하게 하자. 특히 별로 적을 코스 밖으로 날려버리면 10정도의 타임로스를 얻어낼 수 있다. 눈 앞에 적이 있으면

기타 비법

●루이지 서키트의 비밀

루이지 서키트 스테이지에서 벌룬에 매달려 있는 아이템 박스는 평상시 대로는 입수할 수 없다. 그러나 벌룬의 바로 밑에서 달려 있는 아이템을 맞춰 크래쉬하고 카트가 붕 떠오르는 것을 이용하면 입수할 수 있다.

벌룬이 밑으로 내려왔을 때 점프해도 가능하다

●피치성에서 떨어지다

우선 마리오GP가 타임 어택으로 피치서키트를 골라 코스 내에 있는 피치성의 돌다리 앞으로 간다. 그리고 그곳에서 가속으로 달려가고 돌다리 위에서 R 트리거를 누르고 오른쪽 혹은 왼쪽으로 돌진

하는 듯이 점프하자. 그러면 자기 캐릭터가 성벽을 빠져나와 물 속으로 떨어져 버린다.

노란색 길을 따라가면 피치성으로 갈 수 있다

● 키노코없이 동굴로 들어가는 방법

점프대에서 뛰어오르기 전에 R버튼으로 점프를 하면 키노코로 가속하지 않고 숏커트할 수 있다. 타이밍은 상당히 엄격하지만 연습할 가치는 충분히 있다.

● 물로 떨어진다

카라카라사막에서 코스를 따라 두번째 건널목까지 간다. 여기에서 선로앞 산의 경사진 면을 왼쪽으로 가서 터널의 입구와 산 사이를 돌파하자. 그러면 카트가 산을 빠져나와 물 속으로 빠져 버리고 만다.

두번째의 건널목에서 꺾어서 이 장소로 곧장 진행한다

● 키노피오하이웨이
좁은 틈으로 갈 수 있을까?

대형차 중 가장 두려운 것은 푸른색차. 이것은 2차선의 경우 좌우의 다리에서는 빠져나갈 수 없다. 이 차가 보이면 서둘러 비어 있는 차선으로 이동하자. 그 이외에는 커브의 바깥 측에 붙어서 부딪히지 않고 빠져나가기 쉽다.

푸른색차 옆으로 들어갈 틈이 없다

● 프라패스노랜드
눈사람을 빠져나가는 방법은?

중반의 눈사람 지대에서 잘 보면 오른쪽 다리(보통때는 왼쪽)에 1명의 캐릭터가 그냥 지나갈 수 있는 스페이스가 있다. 커브를 안으로 돌면서 이곳으로 들어가자. 바깥부분을 도는 것 보다 0.5초 단축시킬 수 있다.

빠르게 다리에 도달하지 않는다면 눈사람에 정면 충격을 가하자

● S자를 통과하지 않고 고층 돌파

눈사람 지대를 빠져나간 직후의 S자는 키노코를 사용해 단숨에 뛰어 넘자. 그 때 고층으로 올라가면서 왼쪽으로 핸들을 꺾어 궤도 수정하고 그 전에 코스 밖으로 나가는 것을 막자.

● 샤베트랜드
터널을 헤매지 않고 나온다

좌우대칭은 알고 있지만 방향 감각이 흐려지는 것이 이 터널 안이다. 기본적으로 펭귄이 도는 방향으로 나가는 것은 노멀 코스와 같으므로 펭귄의 위치를 확인하면서 달리자.

외실표를 잃어버리지 않고 달리는 것도 중요. 오른쪽 커브이므로 길을 잃으면 오른쪽으로 진행

● 2개의 숨겨진 요소
첫번째는 보너스 모드.

마리오GP의 150cc 클래스를 골라 4개의 커브 모두에서 금컵을 획득하자. 그러면 마리오GP에 「보너스(おまけ)」라고 하는 항목이 추가된다. 이것은 보통의 코스레이아웃을 마치 거울에 비춘 것처럼 좌우반전된 특이한 클래스이다.

두번째는 고스트의 출현.

타임 어택의 루이지 서키트에서 1분 49초보다 빠른 타임을 기록하면 재도전(リトライ)을 고르자. 그렇게 마리오서키트에서 1분 29초, 피치서키트에서 2분 40초에 달하는 타임을 기록하면 전자에는 마리오가, 후자에는 피치의 고스트가 나타난다.

▲보너스 모드

▶피치서키트

● 갖고 싶은 아이템 입수

좋아하는 아이템을 고를 수 있는 비법. 우선 타임 어택 이외의 모드에서 플레이를 시작해, 아이템 박스와 겹치도록 자기 캐릭터를 정지시킨다. 여기서 마음에 들지 않는 아이템을 갖게 되면 곧 써버리자. 그것을 끈기있게 계속하면 갖고 싶은 아이템을 입수할 수 있다. 단 가짜 아이템의 경우는 정지한채로 사용하면 자기 캐릭터가 폭발하고 만다.

아이템 어택 이외의 아이템 박스가 출현하는 모드를 골라 플레이를 개시하자

● 수수께끼의 회전지대

우선 초코마운틴에서 플레이를 시작한다. 그 다음에 코스 끝에 있는 「Nintendo」의 간판 가운데를 향해서 A를 누르면서 R 트리거를 연타하자. 그러면 그곳에 있는 암벽을 오를 수 있다. 게다가 카트가 암벽 꼭대기에 도달하면 크래쉬한 때와 같이 빙글빙글 회전한다.

회전하고 만다

● 노코노코비치
크래쉬 지옥

우선 노코노코에서 플레이를 시작하면 코스 중반에 있는 야자수가 있는 장소로 간다. 그리고 야자수의 왼쪽에서 암벽으로 향해 달리고 R트리거를 연타하자. 그러면 카트가 야자수와 암벽의 사이에 들어가 버려 크래쉬가 계속된다. 게다가 이 상태를 계속하면 카트가 모래 속으로 파묻혀 버리고 만다.

야자나무에 끼어버리면 크래쉬가 계속된다

● 거북 껍질 날리기

우선 장애물이 있는 코스를 선택해 거북 등껍질 같은 아이템을 입수한다. 그리고 장애물에 대해서 수직으로 카트를 갖다 대고 거북 등껍질 같은 아이템을 발사하자. 그러면 거북 등껍질이 울타리를 넘어서 날아간다.

장애물을 넘어가는 아이템

● 공중에 뜬다

요시바레로 스타트해서 일부러 코스에서 떨어져 왼쪽으로 꺾어져 절벽의 울타리에 부딪힐 때까지 나아간다. 그러면 지면이 없어져 버리고 카트는 공중에 붕 뜨는 것 같이 보인다.

높은 절벽 위에 붕 뜨는 쿠바

SFC 드래곤 퀘스트3

여자들에게만 보이는 숨겨진 이벤트

용자의 성별을 여자로 설정한 경우에만 나타나는 이벤트가 있다. 그 이벤트는 바라모스성(バラモス城)의 주인인 마왕 바라모스(バラモス)를 쓰러뜨린 후에 일어난다. 그런데 바라모스를 쓰러뜨리기 위해서는 적어도 레벨 28정도는 필요하므로 주의해야 한다. 바라모스를 쓰러뜨린 후에는 곧 아리아한 성(アリアハン城)의 왕에게 보고 하러 가야 한다. 왕과의 면담이 끝나면 해적의 집(海賊の家)에 가서 해적의 보스에게 말을 걸어보자. 그러면 「오늘밤 나와 지내지 않겠어?(今晩あたいにつき合わないかい?)」라는 메시지가 나오므로 "はい(예)"나 "いいえ(아니오)"를 선택한다. 그러면 어떤 이벤트가 나올 것이다.

*「あんたとは 気が あいそうだよ。どうだい 今晩 あたいに つきあわないかい?

이벤트 발생

열심히 싸우는 자에겐 포상이…?

바라모스(バラモス)를 용자 혼자서 쓰러뜨리는 것은 정말 힘들다. 레벨은 최소한 50전후. HP도 450이나 필요하다. "검(くさなぎのけん)", "지팡이(まふうじのつえ)", "기원의 반지(いのりのゆびわ)" 등을 잘 써서 전쟁을 조금이라도 유리하게 이끌어가자. 그 힘겨운 전투 끝에 바라모스(バラモス)를 쓰러뜨리고 아리아한(アリアハン)으로 돌아가면 왕이 포상으로 어떤 아이템을 준다.

용자 혼자 바라모스성(バラモス城)으로

나타났다! 명명신(命名神)

어느 지정된 곳에 있는 무섭게 생긴 노파에게 말을 걸어보자. 그러면 노파는 「나는 명명신이다(私は命名神に仕える者)…」라고 말하고 캐릭터의 이름을 바꿔준다. 그래도 '아아아아(ああああ)'나 '이이이이(いいいい)' 등의 의미도 없는 이름으로 바꾸면 화를 낸다. 그래도 강력하게 그 이름을 하고 다시 이름을 바꾸면 거액이 든다.

이곳이 도대체 어디인지…

주문을 풀어도 아이템이 남아 있다

잘못해서 저주받은 아이템을 장비하게 되면 교회로 가야되지만 그렇게 되면 저주받은 아이템을 잃어버리게 된다. 아이템이 없어지지 않고 주문을 푸는 방법이 있다. 방법은 간단. 전직하면 그만이다. 주문이 풀리고 아이템도 그대로 남아 있게 된다.

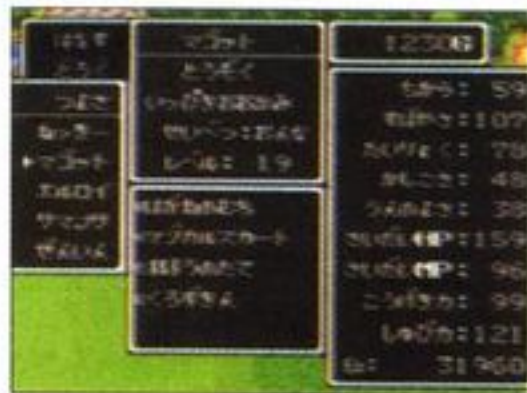
전직해 버리자

루카난(ルカナン)을 무효로 하는 방법

방어력을 없애는 주문 루카난(ルカナン). 이 공격을 받아 심한 데미지를 받을 때에 쓸 수 있는 것이 이 비법. 루카난(ルカナン)에 걸리면 다음 턴에서 방어구를 다시 장비하자. 그러면 이상하게도 데미지는 루카난(ルカナン)을 받기 전과 같이 바뀐다.

다음 턴에서 そうび 선택, 그리고 A버튼!

「주사위 놀이권」 습득

이상하게도 피라미드에는 「주사위 놀이권」을 갖고 있는 몬스터가 자주 출현한다. 그러므로 몬스터의 보물상자를 훔칠 도둑을 파티에 넣으면 「주사위 놀이권」을 많이 손에 넣을 수 있는 것이다. 「주사위 놀이권」을 대량으로 입수해 두면 각지에 있는 주사위 놀이장에서 유용하게 쓸 수 있다.

피라미드에 가기 전에 도둑을 파티에!

놀이꾼도 유용할 때가 있다

용자의 명령도 무시하고 멋대로 행동하는 놀이꾼. 마법도 할 줄 모르고 쓸모가 없는 것 같지만 놀이꾼이 레벨 20이 되면 다마신전(ダーマ神殿)에서 전직시켜 보자. 그러면 놀이꾼은 현자가 될 수 있다. 현자는 마법사와 승려의 주문을 동시에 외울 수 있으므로 큰 도움이 될 것이다.

현자로 전직 가능

「변신의 지팡이(へんげのつえ)」로 쇼핑

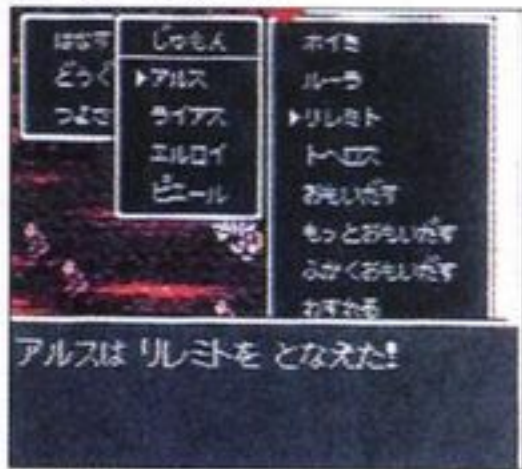
좀처럼 입수하기 어려운 귀중한 아이템을 살 수 있는 방법.

우선 「변신의 지팡이(へんげのつえ)」를 입수할 때까지 게임을 계속한다. 그런 다음 어느 마을로 가서

「변신의 지팡이(へんげのつえ)」를 사용해 다른 모습으로 변신해 보자. 그런 후 도구상의 점원에게 말을 걸면 보통 때는 아이템을 팔지 않던 도구상에서 쇼핑을 할 수 있게 된다. 여기에서 팔고 있는 것은 MP를 회복할 수 있는 아이템과 수비력을 높이는 방어구 등 다른 가게에서는 볼 수 없는 것들 뿐이다.

◀변신에 성공!

이무기와 몇번이라도 전투를 벌인다

우선 「지팡의 동굴(ジパングの洞くつ)」 안에 있는 이무기를 쓰러뜨린다. 그러면 이무기들은 도망 치지만 쫓아가지 않고 「리레미트(リレミト)의 주문」 등을 써서 그냥 동굴 밖으로 나오자. 그리고 다시 동굴안으로 들어가면 조금전까지 쓰러져 있던 이무기들이 부활해서 공격해 온다. 그러나 몇번이고 이 무기를 물리쳐도 아이템은 한번밖에 나오지 않는다.

리레미트(リレミト)의 주문

주사위 놀이로 체력 회복

주사위 놀이장을 이용해서 HP와 MP를 회복할 수 있는 기술.

주사위 놀이장에 참가하면 도중에서 일부러 힘을 다 써버리자. 그러면 그 캐릭터의 HP와 MP가 모두 회복되는 것이다. 단 「주사위 놀이권」이 한장 없어지고 만다.

용자의 HP, MP 회복!

낮으로 바뀐다

라나루타(ラナルータ)를 사용하지 않고서도 밤에서 낮으로 시간을 바꿀 수 있다. 밤 동안에 루라(ルーラ)의 주문과 「키메라의 날개(キメラのつばさ)」를 사용해 보자. 그러면 금방 낮이 되어 버린다. 그러나 이 기술은 낮에서 밤으로는 할 수 없다.

▲지금은 밤

◀다음날 아침

머리를 부딪힌다

피라미드에 들어가서 필드화면에 나오지 않게 해서 피라미드의 바깥쪽으로 나온다. 여기에서 루라(ルーラ)의 주문이나 「키메라의 날개(キメラのつばさ)」를 사용하자. 그러면 밖에 있는데도 웬일인지 천장에 머리를 부딪히고 만다.

루라(ルーラ)의 주문 사용

용자를 루이다 주점(ルイーダの店)에 맡기자

주인공을 맡고 있는 용자도 주점에 맡길 수 있다. 단, 그렇게 하기 위해서는 용자에게 칭호를 주어야 한다. 용자 이외에 강력한 동료를 몇 명 키워보자.

이제까지 맡아주지 않았던 용자를 맡아준다

변신한 채로 주사위 놀이장에 가자

슬라임과 상인 등 여러가지 모습으로 변신할 수 있는 「변신의 지팡이(へんげのつえ)」. 변신한 채로 마을 사람에게 말을 걸어보면 여러가지 반응을 보인다. 그리고 주사위 놀이장으로 놀러가면 변신이 지속되므로 여러가지 모습으로 주사위 놀이를 즐겨보자.

몬스터로는 변신하지 말자

변신하는 할아버지

어느 곳에 가면 변신의 지팡이를 갖고 싶어하는 할아버지가 있다. 만나면 그 할아버지는 다양한 모습으로 변신을 해서 용자들을 놀래킨다. 할아버지의 레파토리는 매우 풍부하므로 모든 패턴을 보는 것도 재미있을 것이다.

할아버지가 왕으로 변신해 있다

여자인데 남자라니?

사만오사 성(サマンオサ城)의 부엌에 있는 아줌마는 여자들만으로 구성된 파티로 들어와도 남자가 들어오는 곳이 아니라며 주의를 준다.

여자 용자를 선두로 한 파티라도 아줌마는 남자인 줄 안다

한마디 충고할까?

로마리아와 란실 등 민가에 있는 거울. 이 거울을 들여다 보면 여러가지 메시지가 나오는 것을 알 수 있을 것이다. 그런데 이상한 포즈를 취하면 동료들에게 주의를 받고 여느때와는 다른 전개가 된다. 단 주의할 것은 남자 동료만 있어야 한다.

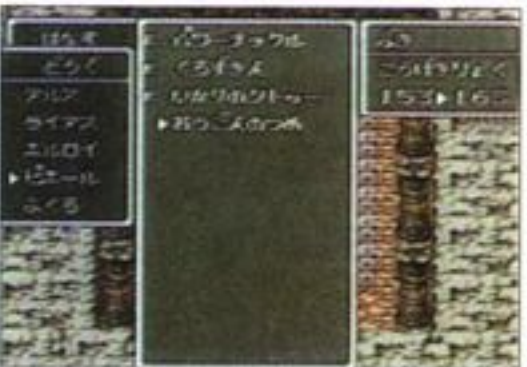
거울 앞에서 포즈를 취하는 그녀에게 남자 동료가 주의를 준다

이상한 몬스터 출현

카자브 마을(カザーブの村)에서 동쪽으로 가서 대륙과 대륙 사이에 있는 해협으로 걸어가 보자. 그러면 그 지역에서는 생각할 수 없는 강력한 몬스터가 나온다. 방심하면 모두 전멸해 버릴 수 있다.

자신의 레벨로는 감당할 수 없을 만큼 강력하다

강력한 무기 발견

우선 이시스 마을(イシスの町)의 북쪽에 있는 피라미드에 가서 「마법의 열쇠(まほうのカギ)」를 입수한다. 그런 다음 피라미드내를 조사해 보자. 그러면 숨겨진 계단을 발견할 수 있다. 이곳을 내려가서 안까지 계속 걸어가면 무투가 전용 강력 무기인 「황금 손톱(おうごんのつめ)」를 입수할 수 있다. 그러나 무기를 갖고 있으면 피라미드내에서 적이 출현하는 비율이 높아버려 몇걸음 안 가서 전투를 해야한다. 하지만 피라미드내에서 이 무기를 버리면 처음에 발견한 장소에서 다시 입수할 수 있다.

'황금 손톱' 발견! 하지만 갖고 있으면 주문이 걸린다

숨겨진 세계, 강력한 몬스터

마지막의 마왕을 쓰러뜨리고 진정한 용자가 된 사람만이 갈 수 있는 비밀의 장소가 있다. 우선 게임을 클리어하고 엔딩을 본다. 그런

다음 리세트한 후 다시 같은 「모험의 책(冒險の書)」으로 게임을 재개하자. 그 다음 라미아를 타고 어느 장소에 가면 숨겨진 세계로 워프할 수 있다. 여기에 출현하는 적 몬스터는 이제까지 등장하지 않은 강력한 적들 뿐이다. 게다가 던전의 가장 깊숙한 곳에는 게임 중 가장 강한 캐릭터가 있어 전투할 수 있다.

이제까지 본적도 없는 몬스터가 출현한다

또다른 세계의 등장 몬스터

메이지키메라(メイジキメラ)
슬라임베스(スライムベス)
드래곤(ドラゴン)
키메라(キメラ)
다스리칸트(ダースリカント)
굴(グール)
트롤킹(トロルキング)
마드핸드(マドハンド)

궁금증 확 해소!

「다마신전(ダーマ神殿)」 도대체 어디 있는 거지?

즈바리(ズバリ) 바하라타(バハラタ) 마을의 북동쪽 산 중에 있다. 바하라타(バハラタ)로 연결되어 있는 계단만 보이면 금방 갈 수 있다. 다만 바하라타 주변에는 강력한 몬스터가 나오므로 레벨이 낮으면 고생할 지도 모른다.

드디어 발견!

「다마신전(ダーマ神殿)」에서 전직이 불가능한 것은 왜일까?

전직하기 위해서는 우선 모험을 계속해서 전직시키고 싶은 동료 레벨을 올린다. 어떤 직업이든지 수행을 쌓지 않으면 절대로 전직시킬 수 없다. 그 때문에 최소 레벨 20은 필요하다.

레벨이 높지 않으니까 절대 안돼!

작은 메달을 잘 찾기 위해서는?

작은 메달을 모아 수입가에게 갖다 주면 귀중한 아이템과 교환해 준다. 그러면 작은 메달은 어디에 있을까? 보석상자에는 물론 항아리나 서랍 속에 있다. 때에 따라서는 화단 속에 묻혀 있기도 하다. 보석 상자는 도둑에게 맡기자. 레미라마(レミラマ)를 잘 사용하면 의외의 곳에서 발견할 수도 있다.

빛나고 있는 장소를 조사해 보면 보물상자나 돈을 발견할 수 있다

마법의 구술(魔法の玉)이란 건 뭘까?

여행에서 봉인된 여러 문들을 풀 수 있는 이상한 구슬. 이 구슬을 어느 장소에서 사용하면 강력한 빛을 발하는 새로운 길을 만들어낼 수 있다고 한다. 마법의 구슬을 입수하는 데는 도적의 열쇠가 필요하다.

마법의 구슬은 어느 할아버지가 갖고 있다

주사위 놀이장에서밖에 살 수 없는 아이템은?

주사위 놀이장의 매스 위에 있는 만물상에서는 여기에서밖에 살 수 없는 아이템을 팔고 있다. 모처럼 만물상을 들러도 돈을 갖고 있지 않으면 살 수 없으므로 주사위 놀이에 도전하기 전에 갖고 있는 돈을 확실히 해 두자.

만물상의 매스에 도달하면 여기서 쇼핑할 수 있다

도적 칸다타(盜賊カンダタ)는 어디에 있을까?

마을에서 들은 도적 칸다타의 소문. 어느 물건을 훔쳐 어딘가에 숨겨놨다고 한다. 카지브 근처의 탑에 아지트가 있는 것 같은데… 카지브 근처에 있는 탑이라고 하면 하나밖에 없다. 장소가 어딘지 알았다면 칸다타의 뒤를 쫓아가 보자.

감옥에 있는 사람에게 칸다타의 이야기를 듣는다

검은 후추(くろこしょう)는 어디에?

어느 나라의 왕이 갖고 싶어하는 검은 후추. 왕이 매우 갖고 싶어하는 것이므로 필시 귀중한 것임에 틀림없다. 검은 후추를 팔고 있는 곳은 앗사람 동쪽에 있는 마을. 앗사람의 북쪽에 있는 동굴을 통해서 갈 수 있다.

'후추? 후추는 남쪽에 있는 가게에서 팔고 있어…'

아프의 탑(アープの塔)으로 가는 방법은?

무올 마을(ムオルの村)에서 배로 동쪽의 해안을 건너는 곳에 있는 큰 탑. 넓은 1층부터 위는 한가운데가 바람이 불고 있어 벽끝의 통로를 이용하여 나올 수 밖에 없다. 게다가 마지막 층에서는 로프가 온통 둘러져 있어서 떨어질 것 같아 상당히 스릴 넘친다.

떨어지면 어떻게 될까?

에진베아 성(エジンベアの城)에 들어갈 수 있는 방법은?

포르트가(ポルトガ)의 북쪽에 있는 작은 섬이 에진베아이다. 격식을 중요하게 생각하는 나라로 외국에서 여행 온 사람들은 모두 거지 취급하는 것이 옥의 티. 그러므로 그냥 보통처럼 가면 그대로 문전박대 당하기 쉽다. 랑실(ランシル)에서 팔고 있는 아이템을 이용해 보자.

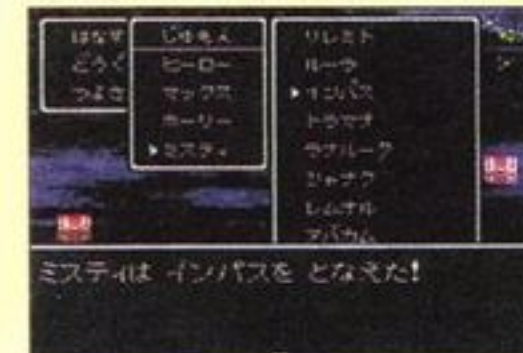
무례한 녀석!!

3개의 돌을 나란히 하는 방법은?

에진베아의 지하실에 있는 3개의 돌. 이것을 움직여 안에 있는 방에 나열하면 어떤 일이 일어난다고 한다. 능숙하게 움직이기 위한 아드바이스. 처음에 왼쪽의 돌을 앞으로 밀고 다음에 가운데 있는 돌을 오른쪽으로 민다. 그리고 왼쪽부터 먼저 옮긴다. 그 다음 가운데, 오른쪽으로 밀면 간단히 움직일 수 있다.

하나씩 조심스럽게!!

「라의 거울(ラーのかがみ)」은 어디에 있는 걸까?

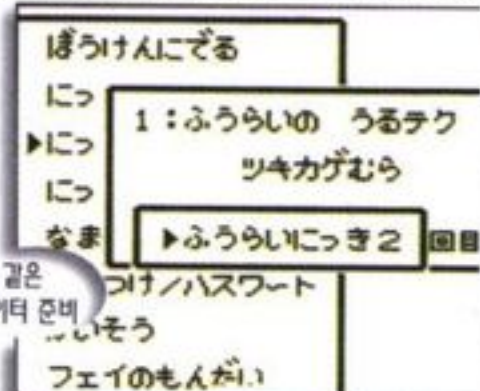
그것을 들여다 보는 사람의 진실의 모습을 비추어 낸다고 하는 라의 거울. 정보에 의하면 사만오사(サマンオサ)의 남동쪽에 있는 동굴에 있다고 한다. 단, 동굴 안에는 가는 곳마다 보석 상자가 있어 그 안에는 미믹(ミミック)이 있을 수 있다. 열어보기 전에는 반드시 임파스(インパス) 주문을 사용하자.

임파스로 확인!

Cheat Codes For N64 User!

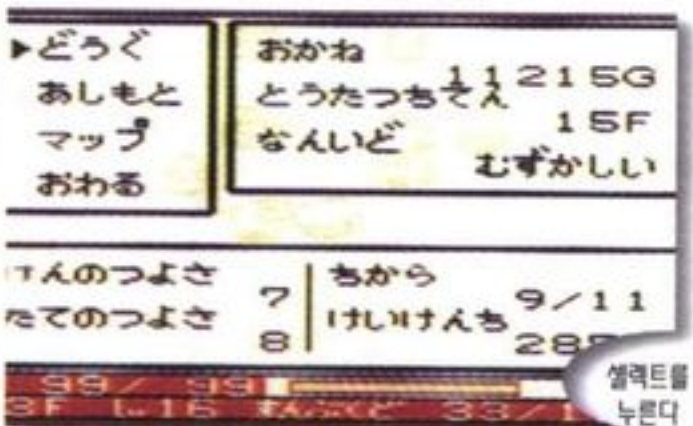
GB 이상한 던전 떠돌이 시렌 GB ~月影마을의 괴물~

•같은 던전을 플레이

지형 등이 같은 상태에서 던전의 1층을 다시 플레이할 수 있다. 우선 일지를 보고 같은 데이터를 2개 준비한다. 그런 다음 다른 데이터로 月影마을에서 게임을 시작하고 마을에서 던전으로 나올 때까지의 턴수를 기억해 두자. 그 후 1층을 플레이해서 끝내고 지형과 아이템이 있던 장소를 확인하고 한번더 다른 데이터로 게임을 시작한다. 그 후 전 플레이어와 같은 턴수로 마을을 나오자. 그러면 1층의 지형과 아이템의 위치가 방금 플레이할 때와 완전히 같게 된다.

같은 데이터 준비

•모습이 분명하게 드러난다

윈도우에서 시렌의 모습이 보이지 않을 때에 시렌의 방향을 확인할 수 있는 기술이다. 윈도우가 열려 있을 때에 셀렉트를 누르자. 그러면 버튼을 누르고 있는 동안만이라도 시렌의 모습을 볼 수 있다.

셀렉트를 누른다

■고양이를 동료로

게임을 시작한 후 한번 죽게 되면 어떤 여자아이가 치료를 해 주는데 두 번 더 죽게 되면 그 여자아이가 없어진다. 그러면 마을 가운데 있는 도리문으로 쭉 들어가서 그 여자아이와 얘기 한 후 '예'를 고르면 OK.

●송무종 / 전남 여수시 수정동 132 1/2

젤다의 전설

■아이템 훔치기

링크를 상점(4, 7)으로 이동시킨 후 아이템을 들고 상점 주인 뒤로 돌아서 나온다. 그러면 아이템을 훔칠 수 있다. 단 상점 주인이 링크를 보지 않을 때 나와야 한다.
(주의, 훔친 후 들어가지 말 것. 들어가면 후회 막심)

●김위택 / 경북 경주시 성건동 동국맨션 A동 103호

GB용 비룡의 권 외전2

■보스 선택법

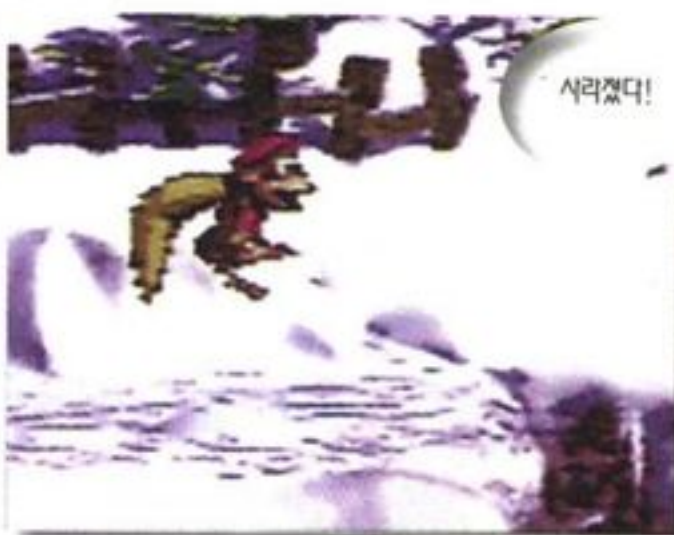
↓+스타트+B, A를 누르면서 시작하면 캐릭터 화면 맨 위에 보스인 '용마왕'이 나온다. (꼭 타이틀 화면에서 커맨드를 눌러주어야 나온다.)

●송원용 / 경기도 성남시 분당구 구미동 무지개 마을 건영APT 310동 1402호

SFC 슈퍼동키콩 3

•딩키를 투명인간으로…

설산K3(ゆきやまK3)의 「렌깅의 정원(レンギンのにわ)」에서 처음 나오는 구멍의 오른쪽으로 가서 딩키가 딕시를 업는다. 거기에서 위로 점프해서 밑에 적이 지나가면 쓰러뜨릴 수 있는 높이의 왼쪽 위에서 딕시를 던진다. 그런 다음 딕시가 착지함과 동시에 딩키는 렝깅을 쓸어뜨리고 구멍으로 떨어진다. 성공하면 음악이 꺼지고 딩키가 투명하게 된다. 그러나 이 상태는 교대하면 원래대로 돌아간다.

사라졌다!

•셔터를 빠져나간다

「크렘우드의 숲(クレムウッドの森)」에 있는 「스크일호일(スクイールホイール)」를 시작해서 동료가 있는 상태에서 처음 나오는 크림프에 일부러 부딪힌다. 그리고 자신의 캐릭터가 깜빡거리고 있는 사이에 오른쪽으로 가보자. 그러면 그대로 셔터를 빠져 나오고 곧 골인할 수 있게 된다.

쾅! 부딪힌다

마리오RPG

침몰선에서 암호를 맞추는 방의 바로 전 방을 보면 느낌표가 두 개 있다. 그 옆에 상자가 있는데 그 중에서 색깔이 다른 것이 있다. 그것을 점프해서 떨어뜨린 다음 상자 위에 올라서서 계속 점프하면 상자가 굴러갈 것이다. 굴려서 하나의 느낌표를 누른 다음 다른 것을 누르면 버섯이 나온다. 그것을 먹으면 모든 캐릭터의 HP와 MP가 전부 회복된다. 단, 상자를 굴릴 때 저장 블록 반대편을 보고 점프해야 한다.

●이승한 / 대구시 남구 이천2동 297-1

N64 슈퍼마리오 64

•마리오의 초점프

「레인보크루즈(レインボークルーズ)」에서 코인을 99개 보아두고 100번째 코인을 움직이는 융단을 타고 얻는다. 그런 다음 파워 스타가 나타나면 뛰어 올라 잡자. 그러면 마리오가 화면 밑으로 떨어지지만 죽지 않고 날아오른다.

날아올라서 급브레이크!

초공간 나이터 프로야구 킹

•갑자기 엔딩을 볼 수 있다

이미지니아의 로고 GENKI의 로고가 뜬 뒤 야구기구(野球機構)의 로고가 표시되면 2컨트롤러의 Ⓛ+Ⓡ+Ⓐ를 계속 누른다. 그러면 페넌트 130 시합모드에서 우승한 경우에 볼 수 있는 「호화일본데모(豪華日本デモ)」 「스타프롤(スタフロール)」을 볼 수 있다.

축하합니다! 리그 우승!

•현장을 자유롭게 확대,축소한다

오픈모드의 구장 선택 화면에서 Ⓛ+Ⓡ+Ⓩ를 누르면서 십자키의 상하를 누르면 구장을 확대하거나 축소해서 볼 수 있다.

구장선택

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다. 예전호와 달리 각 기종별로 비법을 공개하므로 유저여러분의 많은 참여 바랍니다. 물론 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 N64비법 담당자앞

발굴! 버파3의 X-파일

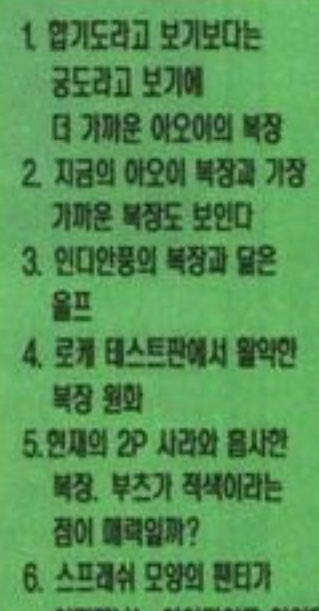
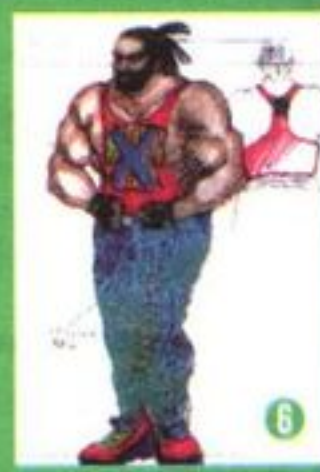
VF3를 완성하기까지의 궤적은 시행착오의 연속이었다. 계속해서 떠오르는 아이디어는 새로운 '시작품'으로의 씨앗이 되었고 '완성품'으로의 도표가 되었다. 그래서 VF3는 완성되었다. 하지만 그 힘든 시행착오를 무시해서는 안된다. 챔프에서는 VF3가 완성되기까지의 시행착오를 소개하고자 한다. 캐릭터의 복장부터기획단계의 스케치 부분까지완성되고 해(태양)를 보지 못한 X-파일을 소개하고자 한다.

삭제된 복장

지금 봐서도 전혀 어색함이 없고 촌스럽지 않은 복장이지만 최종 단계에서는 어김없이 가위질 당한 4명 캐릭터의 복장 모습. 순제의 복장은 나이에 조금 어울리지 않지만 다른 캐릭터는 오히려 지금보다 낫다는 의견 조차 있다.

1. 아이돌풍 복장의 파이
2. 전반 양론이 있었던 교복풍의 아오이. 실제 게임에서는 삭제되었다
3. 혁신적인 스노보더풍의 순제 결국 사라져 버렸다
4. 무거운 부츠를 신은 리온. 가벼운 듯한 기술을 지닌 그에게는 역시 어울리지 않았다

버파 캐릭터 기획단계의 스케치

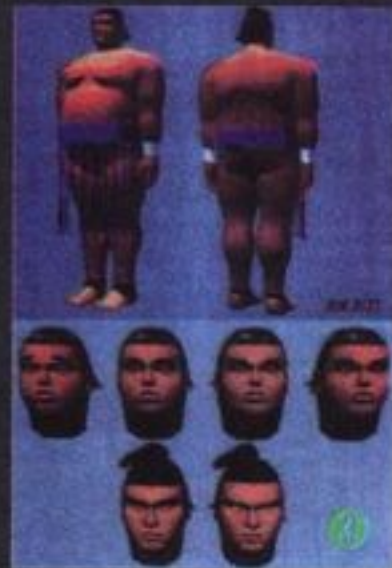
기획단계에서 스케치된 캐릭터 스타일과 복장이 상당히 많았다. 개중에는 최종 선택된 복장과 흡사한 스케치도 눈에 띈다. 버파3의 캐릭터 설정이 이렇게 세세하게 진행될 줄은 몰랐다. 역시 대작답군!

1. 합기도라고 보기보다는 궁도라고 보기에 더 가까운 아오이의 복장
2. 지금의 아오이 복장과 가장 가까운 복장도 보인다
3. 인디안풍의 복장과 닮은 울프
4. 로케 테스트판에서 활약한 복장 원화
5. 현재의 2P 사라와 흡사한 복장. 부츠가 적색이라는 점이 매력일까?
6. 스프레쉬 모양의 팬티가 어떻겠냐는 아이디어도 있었다
7. 다른 복장과 확연이 틀린 특이한 복장. 특이 팔뚝의 문신이 무서움을 더해준다

정말 아깝게 삭제된 스테이지

탈락된 4종류의 스테이지를 보면 정말 아깝다라는 생각이 들 것이다. 댐과 비슷한 스테이지의 스릴도 상당히 높지만은 구름다리 스테이지에서는 원근감 표현, 링 아웃되는 짜릿함도 충분히 살릴 듯하다. 하지만 평가는 냉정했다. 과감히 탈락.

1. 댐과 비슷한 스테이지. 굴곡과 링 아웃도 준비되어 있다.
2. 주점 스테이지. 그야말로 격투 스테이지라는 표현이 어울리는 스테이지
3. 파이팅 바이퍼즈의 토키오 스테이지와 너무도 닮은 스테이지. 철망으로 둘러싸여 있으며 링 아웃은 없다
4. 구름다리 스테이지 . 물론 링아웃이 있고 양옆의 둥근 나무는 시간이 지날수록 떨어져 나간다.

삭제된 캐릭터

1 '아라브' 이름으로 불려졌던 캐릭터.
2. 모델 2기판에서 시험으로 제작된 아오이.
3. 다카아라시의 전신이 된 모델링. 표정, 체격 등 현재의 형태로 만들어져 가기까지는 많은 시행착오가 반복되었다.

버파 3의 금단의 비법 발견

사막 스테이지의 눈사람

사막 스테이지에서 スの 엑설런트로 승리를 하면 출현한다. 조건적으로는 그렇게 어려운 것은 아니지만 출현 위치가 정해져 있기 때문에 힘들다. 라운드 스타트 지점에서 화면 바로 앞쪽으로 최대한 이동한 부분. 보통 플레이로는 좀처럼 가기 힘든 장소. 더구나 사막에 그늘져 있는 부분에 숨어 있어 잘 보이지도 않는다.

버파3의 은하철도 999

듀럴 스테이지를 출현시킨 다음(아래 설명)
사막 스테이지의 듀럴 버전에서 제프리가 토킥 스플래쉬를 먹이면 출현한다. 빌딩의 사이를 빠져나와 밤하늘을 달리는 열차의 모습은 정말로 감동적이다.

파이의 아키라 야유 '쥬넨 하야캇다와네~'

파이를 사용해 아키라한테 엑설런트 승리하면 야유하는 식의 손에 입술을 갖다 대고 손을 내밀 듯이 하면서 [쥬넨 하야캇다와네!]라고 한다.

카게의 머리에 금속 세숫대야

카게의 2P 컬러를선택해 아키라 스테이지에서 엑설런트로 승리한 후 ↓를 입력하면서 G+P+E를 입력하면 승리포즈로 카게가 브이 사인을 하고 승리를 어필한다. 그 후 머리에 세숫대야가 등장한다.

잭키의 V사인

카게와 똑같이 잭키도 V 사인을 낼 수 있다. 엑설런트로 승리한 후 ↓를 입력하면서 G+P+E를 입력하면 행동을 개시한다.

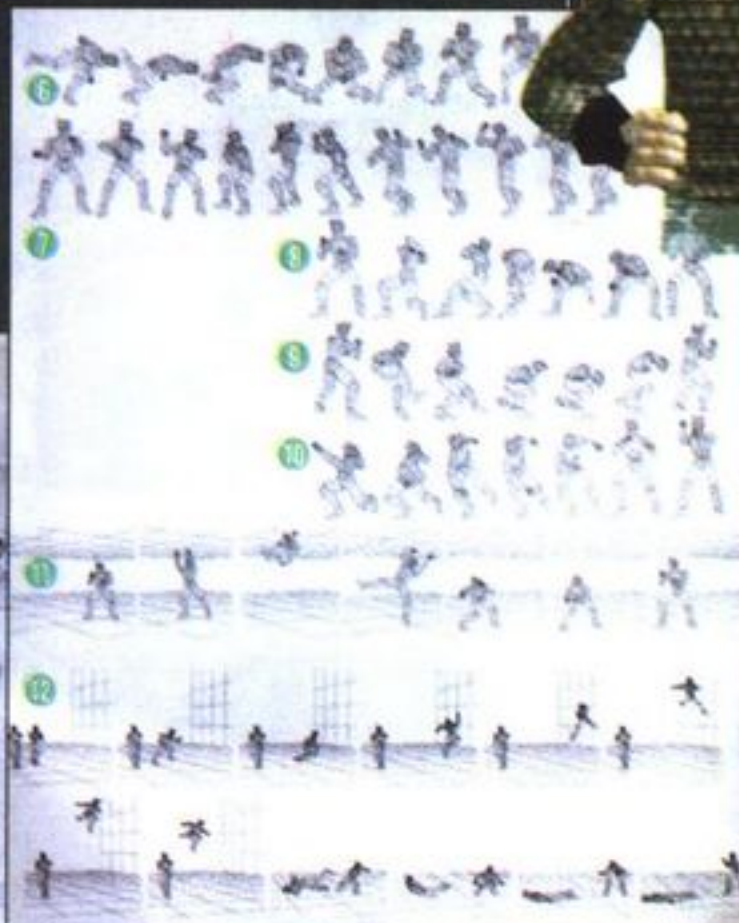
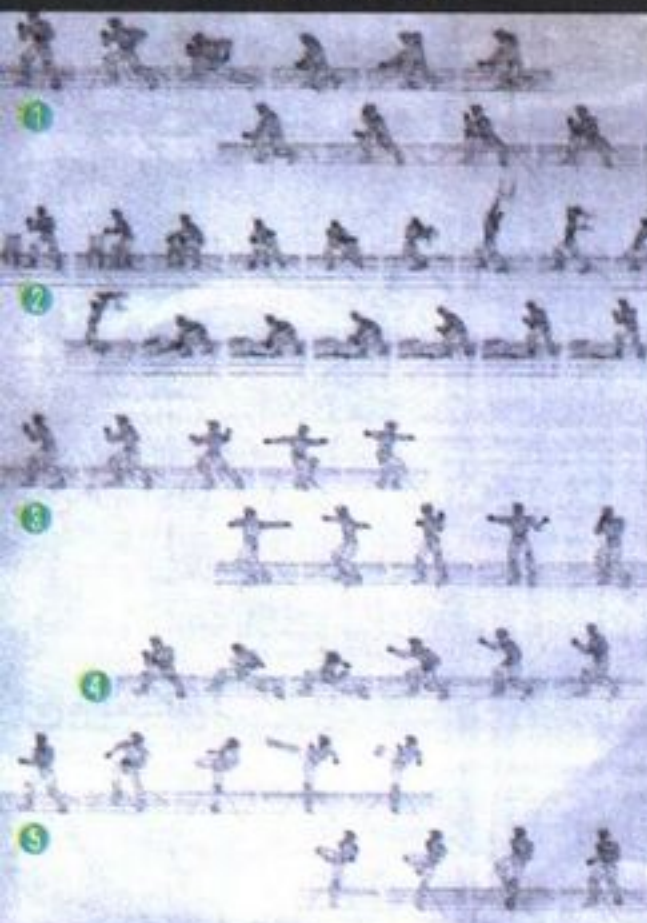
듀랄 스테이지 출현

스테이지 선택시에 스타트 버튼을 누른 채로 있으면 1/16으로 듀랄 스테이지가 출현한다. 단, 듀랄이 출현하지 않는 리온, 아오이 스테이지은 무리. 또한 위에서 등장한 은하철도는 이 비법을 성공시키지 않으면 볼 수가 없다.

리플레이 캔슬 방지발견

리플레이 중, 1P,2P중 어느한쪽의 플레이어가 G버튼을 누른 채로 있으면 스타트 버튼을 눌러도 리플레이를 캔슬할 수 없어진다.

캔슬된 기술

1. 아키라의 삭제 기술 기술. 마보정퇴를 닮은 모션의 기술에서 연속해 하단을 공격하고 있는 듯이 보인다
2. 마루에 놓여진 의자를 잡아올려 내려치는 모션. 초기에 만들어진 모션 중 하나이다.
3. 울프의 삭제 기술은 더블래리어트인가?
4. 사라의 삭제 기술은 스텝 백 너클의 강력판인가?
5. 잭키의 숏킥
6. 쓰러질 듯한 피하기 모션. 우두부 쪽에 기술을 먹이고 있는 것일까?
7. 파이의 운수에서 무언가 하고 있는 듯이 보이지만...
8. 턱 부근을 아래에서 쳐올리고 있는 듯한 모션
9. 보디브로계의 기술로 당했을 때 추측할 수 있는 모션
10. 제프리의 삭제 기술. 미들스텝에서 연격과 같이 보이지만...
11. 천정에 매달려 그 힘을 이용해 날아차기를 먹이는 모션
12. 벽을 향해 점프한 후 삼각뛰기에서 킥을 먹힌다

세계 최초의 트레인 시뮬레이터 게임 등장!

전차로 GO!

장 르 : 트레인 시뮬레이션

제작사 : 타이토

발매일 : 미정

세계 최초로 열차를 타고 하는 시뮬레이션 게임이 등장했다. 게임계의 풍운아 타이토에서 현재 개발 중인 「전차로 go!」는 레이싱 게임을 넘어서 실제 열차 운전사가 되어 게임에 빠져들 수 있게 하는 매력적인 게임이다.

레이싱의 한계를 넘어 이젠 기차를 타고 달린다

누구나 가볍게 즐기는 기분을 맛볼 수 있는 매력 만점의 아케이드 게임. 특히 레이스 게임 중에서 기상천외한 아이디어의 게임이 타이토에서 등장했다.

그것은 「전차로 GO!」라는 트레인 시뮬레이션 게임이다. 이 게임은 폴리곤으로 구성된 현실감 넘치는 근교 철도를 전차로 달리는 것이다. 플레이어는 전차에 타고 운전사가 되어 하나하나의 역들을 차례로 클리어해 가야 한다.

전차의 조종실을 리얼하게 재현한 콕피트에서 여러 가지 기계의 스위치를 조작해야 한다. 플레이어는 운행에만 신경을 써서는 안된다. 승객의 안전한 수송에도 의무를 다 해야만 한다.

①현실의 전차 조종관을 리얼하게 재현
U아날로그 메터 연동(속도계, 압력계)
U경적 페달이 있다
U표시등, 차내 신호등이 모두 점멸
U실감나는 레버
②주행 진도을 재현한 바스쉐이커 진동 메터(좌석에 내장)
③현실의 노선 풍경을 완전 재현한 치밀한 CG영상
④마주 오는 열차의 변화무쌍한 움직임
⑤게임은 초급, 상급의 라운드 선택제
⑥주행중의 다채로운 이벤트
U부실한 운행이나 분노한 승객 등을 애니메이션과 실감넘치는 음성으로 재현
U긴급 정지 신호(리플레이 평가가 있다)
U선행 열차를 쫓거나 공사 구간의 서행, 기후의 변화
U주행 후 운전의 평가와 어드바이스 멘트가 있다

이것이 실제 플레이 화면. 폴리곤으로 리얼한 열차 여행을 재현

게임의 룰

「전차로 GO!」의 게임 룰은 의외로 간단하다. 우선 차내 신호가 점멸하면 브레이크 레버를 푼다. 그리고 전차역의 신호가 파란불이 되면 마스콘(액셀과 같은 것)을 몸쪽으로 당겨 발차한다.

마스콘을 너무 많이 당기지 말고 어느 정도 가속(60 ~ 80Km)에서 마스콘을 풀고 정상 주행에 들어간다. (엔진 브레이크와 같은 것은 없기 때문에 주의)

정차 위치로부터 400M 앞 정도에서 브레이크 레버로 감속해서 속도를 조절해 보자. (가속 중에는 브레이크 불가). 표시된 역의 진입 속도에도 주의. 그리고 설정된 정지 위치에서 정차하는 것이 기본이다.

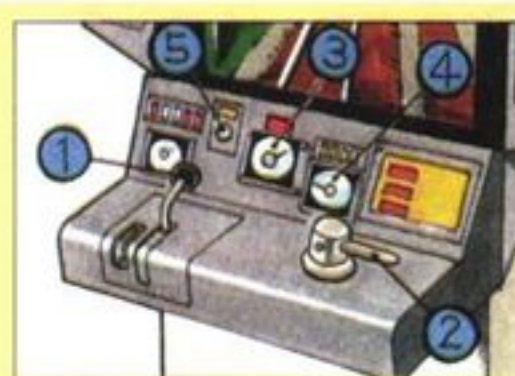
이 게임에는 운행 시간이라는 것이 있기 때문에 이것이 플레이어의 라이프가 된다. 운행 시간 이외의 사항 등에서 감점당한다. (신호 무시, 급 브레이크, 역구내 가속, 전차 위치 오버 등)

또 정차 위치에 정확하게 정차하거나 하면 성적이 올라가 운행 시간이 늘어난다.

거듭 플레이스가 명소인 역 구내

터널이 보인다. 터널을 빠져나가면 거기에는…

브레이크 레벨을 9 이상으로 하면 급정거. 승객이 항의하면 감점

정차 시의 평가 화면. 이것이 포인트가 된다

①마스콘 ②브레이크 레버 ③속도계 ④압력계 차내 신호 표시등

차내 신호 점멸 확인
시속 60~80Km/h 다음 역까지의 거리 조정
역 진입 속도에 주의
정지 위치 약400M 몸쪽으로 서서히 감속
출발역
정차역
풀가속
마스콘 ON OFF OFF
브레이크 OFF OFF ON
역행 정상 주행 제동(감속)

숨겨진 캐릭터 철저 공개!

스트리트 파이터EX

장 르 : 격투 액션
제작사 : 캡콤
발매일 : 발매중
난이도 : 중

현재 인기리에 전국 오락실에서 가동 중인 「스트리트 파이터 EX」. 신구 캐릭터가 혼합되어 총 10인의 캐릭터가 격렬한 배틀을 벌이는 이 게임에는 실제로는 4인의 숨겨진 캐릭터가 더 있었다. 여기에서는 그들의 캐릭터 특성을 밝혀진 범위 내에서 소개한다.

카이리

얼굴에 큰 상처를 가진 남자인 카이리. 이 카이리의 캐릭터 특성은 류와 켄의 복합적인 타입으로 보인다. 기본기는 물론 필살기도 대공기, 대공 공격, 공중 돌려차기 등으로 거의 같다. 단 슈퍼 콤보계의 기술은 고우키와 흡사하다. 공중으로부터 파동권을 먹이고 순옥살과 같은 난타기, 그리고 무신팔쌍권 타입의 대공 공격이라는 공수의 밸런스가 잘 갖추어져 있다.

이름은 다르겠지만 파동권같은 대공기

필살기	신귀발동 마룡열광 망량과선	↓↘→+P →↓↘+P ↓↙←+K
슈퍼콤보	신귀발동 재량홍수 홍사연무	점프 중에 ↓↘→↓↘→+P ↓↙←↓↙←+P 소P 소P6 소K 대P
특수기	용무	레버를 앞으로 밀면서 중 K
가드 브레이크	무각	같은 힘으로 동시에 P+K

또 하나의 슈퍼 콤보는 가이의 무신팔쌍권같은 대공기

알렌

모 대회에서 켄과 대전해 완패당한 적이 있는 지울 수 없는 과거를 가진 캐릭터 알렌. 왠지 「스파 제로」 시리즈의 단과 비교할 만한 외모인 듯한데 그만큼 실력 또한 겸비한 캐릭터인 듯하다. 왜냐하면 카이리와 마찬가지로 류, 켄 타입의 대공기나 대공 공격을 가지고 있는 것 외에도 높은 파괴력의 돌진기를 가지고 있기 때문이다.

저스티스 피스트는 돌진계 기술

화려한 가드 브레이크

필살기	소울 포스 라이징 드래곤 저스티스 피스트	↓↘→+P →↓↘+P ←↓↙+P
슈퍼콤보	파이어 포스 트리플 브레이크	↓↘→↓↘→+P ↓↘→↓↘→+K
특수기	우라 킥	레버를 앞으로 밀면서 중 K
가드 브레이크	점핑 너클	같은 힘으로 동시에 P+K

브레아

숨겨진 캐릭터 4인 중에서도 홍일점인 브레아 데임. 섹시한 복장을 하고 있는 그녀는 가장 인기를 모을 듯하다. 화면 사진을 보면 알 수 있듯이 트릭 넘치는 플레이를 보여 주고 있다. 집게 가위로 파생되는 슬라이딩 킥이나 대공 공격같은 어퍼와 슬축의 놀라운 성능에는 누구나 홀딱 빠져들 것이다.

슬라이딩이 어떤 조건 하에서 히트되면

집게 가위로. 테크니컬 폴 승

필살기	라이트닝 니 슈트 킥 슈트 어퍼 슬라이딩 애로	→↓↘+K ↓↙←+K →↓↘+P ↓↘→+K
슈퍼콤보	미라쥬 콤보 킥 스핀 사이드 숏	↓↘→↓↘→+P ↓↘→↓↘→+K
특수기	수도 스텝 사이드 킥	레버를 앞으로 밀면서 중 P 레버를 앞으로 밀면서 중 K
가드 브레이크	트릭 킥	P와 K 동일한 힘으로 누른다

다란

장기에프 스타일의 캐릭터인 다란 마이스터. 그러나 장기에프와는 달리 타격기를 중시하는 레슬러인 것으로 보인다. 스크류 타입의 커맨드 던지기는 장기에프보다 리치가 짧지만 랠리어트가 돌진기인 것과 3개의 슈퍼 콤보 중 2개가 타격기인 것을 보면 그는 역시 타격에 강한 캐릭터임을 알 수 있다.

파동권 커맨드 x 2의 슈퍼콤보, 황혼의 랠리어트

인드라 ~교로부터 다란 캐치로 추격에 확정

필살기	랠리어트 갠지스DDT 부라후마 봄 인드라 교	→↓↘+P →↓↘+K 레버 1회전+P 레버 1회전+K
슈퍼콤보	황혼 랠리어트 인드라~교 초절귀신봄	↓↘→↓↘→+P ↓↙←↓↙←+K 레버 2회전+P
특수기	갠지스 DDT 다란 캐치	공중에서 ↑ 이외+중P 또는 대P ←↓↙+P
가드 브레이크	갠지스 춥	P와 K 동일한 힘으로 누른다

SD격투에 관한한 우리가 최고다!

SD 파이터즈

국산게임 제작사중 가장 유명한 세미콤에서 오랫만에 야무진 작품을 제작했다. 퀴즈게임이나 퍼즐게임과는 달리 대전액션 게임은 제작기간이나 툴의 제작등 어려운 점들이 많은데도 불구하고 호조의 판매기록을 내고 있어서 국내 게임시장의 주목을 끌고 있다.

PRESS BUTTON

CREDIT 00

(C) 1996 SEMiCOM All Right Reserved.

장 르 : 격투 액션
제작사 : 세미콤
발매일 : 가동중
난이도 : 하

1. 조작성

국산 격투게임인 SD 파이터즈는 외국의 격투게임에 뒤지지 않는 조작감을 가지고 있다.

기술의 커맨드도 쉽고 정확하게만 입력하면 기술이 나가므로 좀더 자신의 생각에 따라 캐릭터를 조종할 수가 있다. 게임의 시스템은 SNK의 킹 오브 파이터즈와 비슷하며 연속기, 다운기와 다운회피라는 시스템이 추가되어 재미를 한층 더 높였다.

2. 기본기

A : 약한 공격
B : 강한 공격
C : 잡기 공격
↓↘→C : 대쉬
(하단계열의 장풍을 피할 수 있음)
↓↙←C : 구르기
(상단계열의 장풍을 피할 수 있음)
←← : 백대쉬
→→ : 달리기
A+B : 피하기
A+B+C : 기모으기
(맞았을 때) C 연타 : 다운회피
(앉아서)약한 공격 : 다운공격

캐릭터별 기술표

타이거 (TIGER)

기술	커맨드
타이거 브레스	↓↘[illegible] A 또는 B
타이거 크로우	→↓↘ + A 또는 B
리볼빙 어택	→↘↓↙← + A 또는 B
에어 타이거(공중에서)	↓↘→ + A 또는 B
타이거 스피리트	↓↙←↓↙← + C

진 (JIN)

기술	커맨드
단 공 파	←↙↓↘→[illegible] B
파워 리플렉터	→↓↘ + A or B
용 천 아	→↘↓↙← + A or B
화룡승천	↓↓ + C

타냐(TANYA)

기술	커맨드
슬라이드 킥	↓↘→ + A[illegible]
트레드 킥	→↓↘ + A or B
롤링 크래쉬	←↓↙ + A or B
스카이 슬라이드 (점프, 롤링 크러쉬중)	←↙↓↘→ + A or B
프린세스 어피어	↓↙←↓↙← + C

죠나단 (JONATHAN)

기술	커맨드
몽키 스패너	↓↘→ + [illegible]
점핑 스크류	→↓↘ + A or B
해머 트위스트	→↘↓↙← + A or B
러쉬 버서크	←↙↓↘→ + C

태풍 (TYPHOON)

기술	커맨드
사이드 와인더	↓↙← + A or B
록 크러쉬	→↓↘ + A or B
트리플 블로우	←↓↙ + A. ↓↘→ + B. ↓↙← + A
슈퍼 러닝 파이어	←→ + C

메피스토 (MEPISTO)

기술	커맨드
하데스 쏘울	↓↘→ + A or B
비바체 스매쉬	→↓↘ + A or B
프레스토 워프	↓↓ + A or B or C
브로켄 스펙터	↓↘→↓↘→ + C

쇼 (SHO)

기술	커맨드
용 천 각	↓↑ [illegible]
더블 블레이드	→↓↘ + A or B
플라잉 엘보	←→ + A or B
합기 극의 연무	↓↙←↙↓↘→ + C

다이구치 (DAIGUCHI)

기술	커맨드
바디 프레스	←↙↓[illegible] A or B
질풍 던지기	→↘↓↙← + A or B
슬라이딩 태클	(달리기중) A + B
울트라 프레스	↓↙←↓↙← + C

라이거 (LIGER)

이 게임의 보스.

선택 방법은 캐릭터 선택 화면에서 ? 표에 커서를 맞추고 ABABCC ↑를 순서대로 입력하면 보스인 라이거를 선택 할 수 있다.

기술	커맨드
파이어 라이온	↓↘→ + A or B
라이거 케나인 (공중에서도 됨)	→↓↘ + A or B
스핀 텔런	→↘↓↙← + A or B
더블 라이온 (공중에서)	↓↘→ + A or B
렉 브래킷	(달리기중) A + B
라이거 크러쉬	←→ + C

닮은꼴게임

시스템:35% / 캐릭터:45%

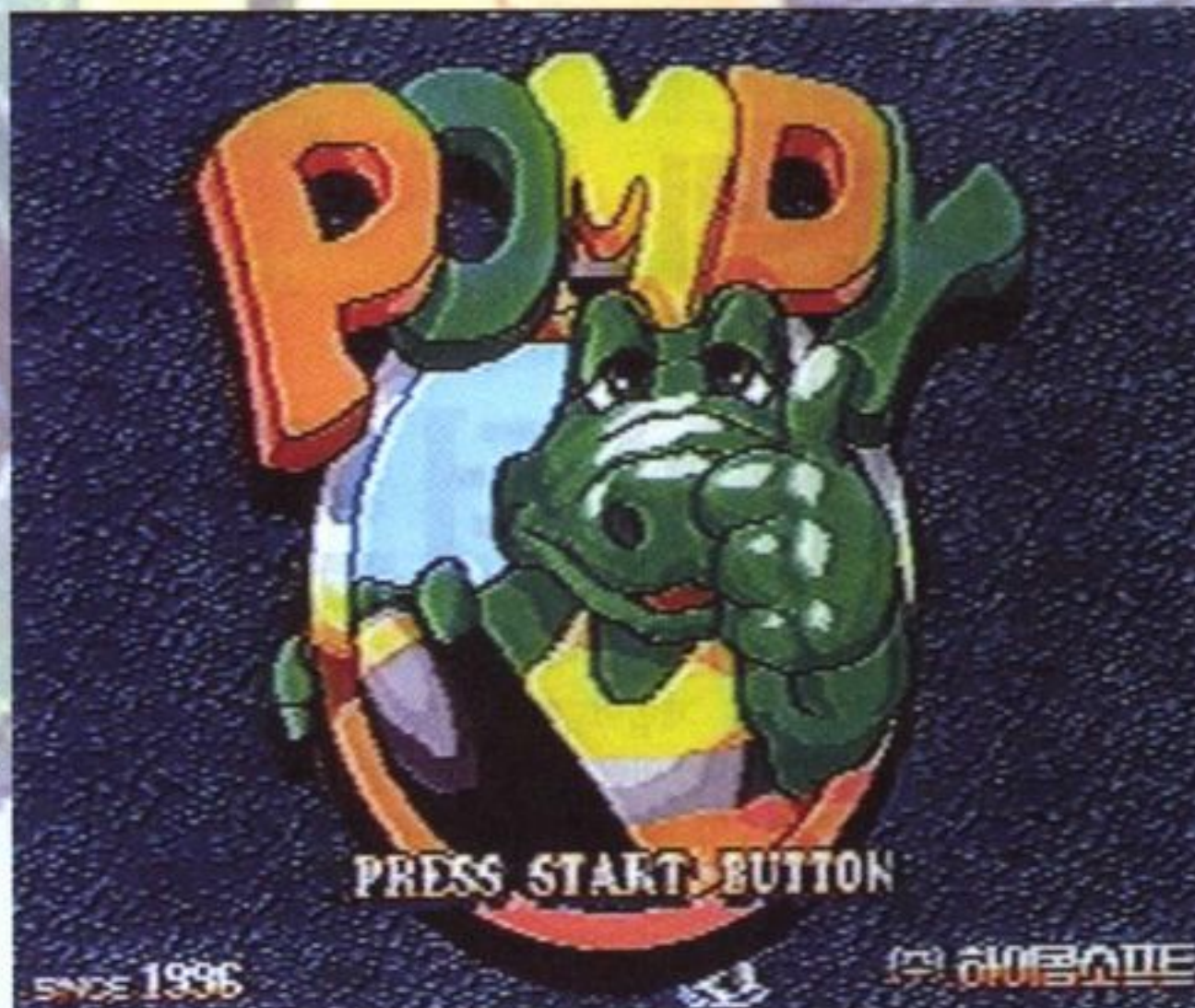
버철파이터 키즈(세가)

격투의 바이블인 「버철파이터」에 등장하는 캐릭터들이 모두 이등신이 되어 등장한 이 게임은 기술적인 면과 시스템적인 면에서는 버파 원작 그대로이지만 작아진 몸으로 인해 기술을 사용하기가 상당히 난해했던 게임이다.

슈팅과 퍼즐 신장르의 선두 주자!

폼피(POMPY)

게임에는 장르가 있고 하나의 장르에는 여러 가지 게임이 있다. 이번에 소개하고자 하는 것은 퍼즐게임으로 종래의 모양과 형태를 짜맞추는 퍼즐이 아니라 블록을 만들어서 블록을 발판으로 삼고 이동하여 클리어 아이템을 찾는 것이다. 현재 하이콤에서 마무리 작업을 하고 있는 폼피는 2월 중에 인컴 테스트를 거쳐 출시될 예정이다.

PRESS START BUTTON
SINCE 1996 (주)하이콤소프트

장르 : 퍼즐
제작사 : 하이콤
출시 예정일 : 97년 2월 중순
난이도 : 중

게임의 진행방법

폼피는 각 라인에 맞춰서 나타나는 적들을 총으로 맞춰서 블록으로 만든 후 그것을 밟고 클리어 아이템이 있는 곳으로 올라가 아이템을 먹는 것이 목적이다. 기본적으로는 적들을 없애는 것이 아니고 이용하는 것인데 보통 대다수의 스테이지가 클리어 아이템이 있는 곳까지 길이 없기 때문에 플레이어가 블록을 이용해 길을 만들어 줘야 한다. 각 스테이지의 클리어 순서는 다음과 같다.

1)기본적으로 길을 만드는 데 방해가 될 것같은 블록들을 제거한다.
2)각 라인에 나타나는 적들을 살펴보고 타이밍을 잘 맞춰서 블록을 만든다.
3)블록으로 만들어진 길을 이용해 클리어 아이템이 있는 곳까지 가 아이템을 먹는다.

물론 이외에도 1P와 2P의 팀웍을 이용해 클리어하면 수월한 스테이지도 다수 존재하며 각 블록 속에 보너스 아이템들이 숨겨져 있다. 아이템을 획득하거나 블록을 파괴하면 점수를 얻게 되고 클리어 아이템도 이 범위에 속한다. 획득한 점수는 스코어로 가산되고 일정 점수에 달하면 플레이어 캐릭터 수가 늘어나게 된다.

화면 안에 등장하는 모든 클리어 아이템을 먹어야 한다

적을 총으로 맞추면 발판이 된다

게임에 등장하는 아이템의 종류

폼피의 모험에 힘이 되어 주는 아이템은 게임에 총 11종류가 등장한다. 각 아이템마다 배정되어 있는 점수가 다르며 점수이외에 능력적으로 변화를 주거나 플레이를 서포트해주는 아이템도 있다.

아이템명	효 과
수박	점수가 2,000점 가산된다.
오렌지	점수가 800점 가산된다.
사과	점수가 500점 가산된다.
시계	시간이 늘어나 Hurry UP이 늦게 나타난다.
식빵	점수가 3,000점이 가산된다.
별	화면안의 모든 적을 일소한다.
물약	무적 캐릭터가 된다.
레몬	점수가 1,000점 가산된다.
햄버거	점수가 5,000점 가산된다.
해골	총알이 일정시간동안 발사되지 않는다.
과일 바구니	과일 4개가 화면위에서 떨어진다.

폼피의 액션

폼피의 액션은 기본적으로 점프와 총을 쏘는 것뿐이다. 그러나 위에서 아래로 떨어질 때 점프를 해서 떨어지는 것이 아니라면 공중에서 한번정도 점프를 할 수 있으며 이 액션은 게임 클리어에 가장 중요한 역할을 하게 된다.

바로 머리위에 블록이 있어도 연속적으로 점프가 가능하다

블록이 이렇게 많이 있을 때에는 불필요한 것은 총으로 부술 수 있다

닮은꼴 게임

시스템:35% / 캐릭터:12%

코코나 월드

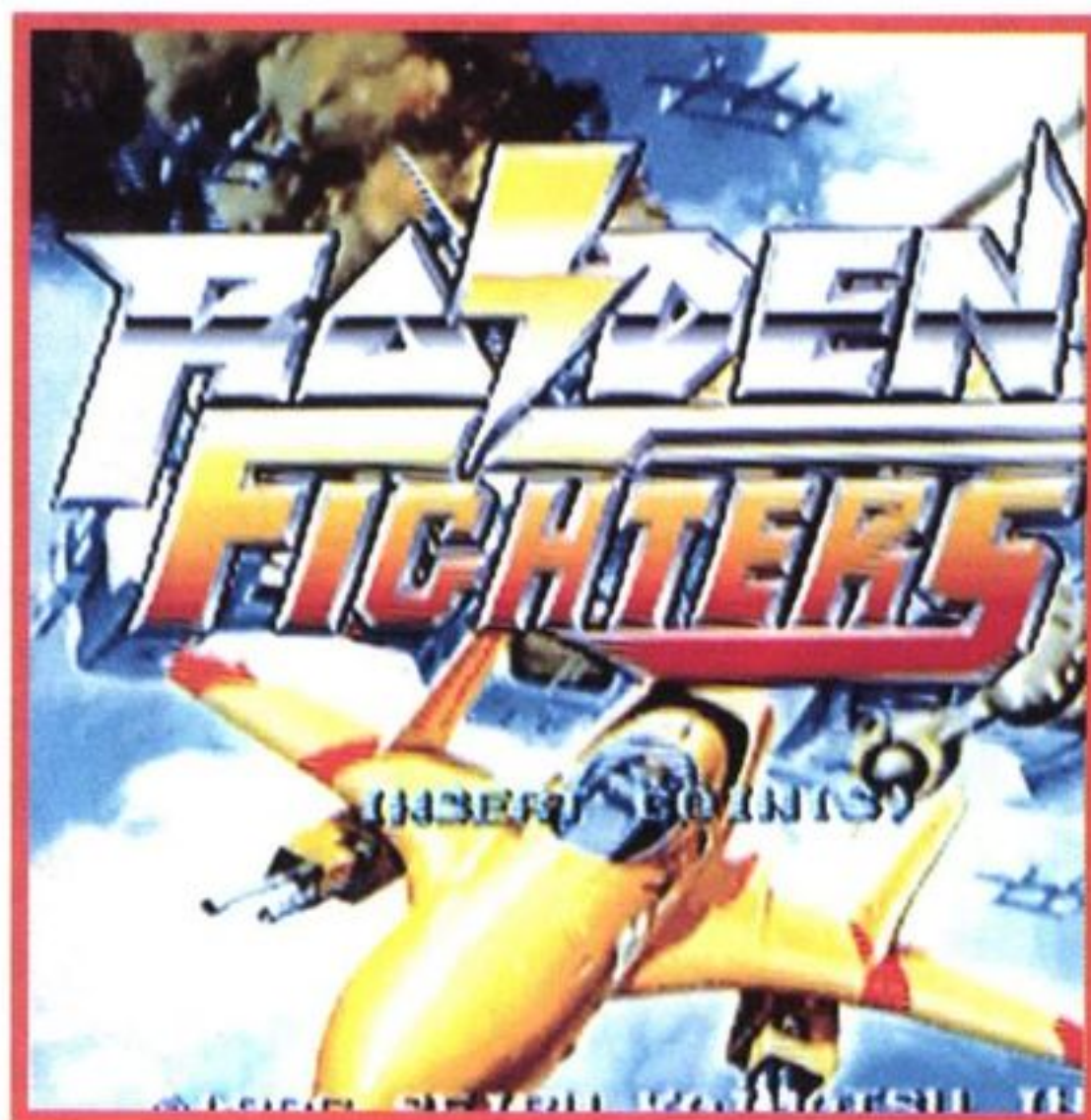
주인공 코코나를 조작해서 숲속을 돌아다닌다. 동물들에게 몸을 부딪히면 체력을 빼앗길 수도 있기 때문에 마법으로 대적해야 한다. 줄어든 체력은 식사로 회복이 가능하다. 숲속에는 동물들과 빙고나 점을 보는 미니 이벤트도 많이 준비되어 있다.

Arcade

Arcade

슈팅의 왕자 다시 부활!

라이덴 파이터즈

게임 매니어뿐 아니라 일반인 특히 여성들도 오락실에서 한번쯤 해 본 적이 있는 슈팅 게임이 있다. 바로 세이부의 「라이덴(雷電)」이 바로 그것이다. 이번에 세이부에서 시리즈의 결정판인 「라이덴 파이터즈」가 새롭게 등장했다. 기존에는 2대뿐이었던 라이덴의 기체가 이번에는 대폭 파워 업하여 7대로 늘어났다. 또 각각 개성이 다른 기체들 중 자신의 구미에 맞는 것을 선택할 수 있다는 점도 크게 달라진 점이다.

제작사 : 세이부 개발
장 르 : 슈팅
난이도 : 중
국내 유통사 : 드림 아일랜드

라이덴 파이터즈의 기본

전작인 라이덴과 기본 시스템은 흡사하지만 대폭 새로운 기능들이 추가되어 전혀 다른 신선한 느낌을 주고 있다.

「라이덴 파이터즈」는 시리즈 중 외전격으로 생각하면 될 듯하다. 라이덴 파이터즈에 등장하는 7대의 기체들의 각기 다른 특성을 여기에서 공개한다.

M : 미사일

이 두개의 아이템으로 게임을 이끌어나가는 것이 라이덴이었다.

H : 유도탄

1P기체 : 기관포

이렇게 한정되어 있었다.

2P기체 : 레이저

마지막으로 합체 공격이 존재했었다. 그러나...

라이덴 파이터즈

광 탄(!?)

라이덴 파이터즈에서는 「광탄」이라는 것이 신 요소로 등장했다.

발사 버튼으로 기를 모은 후 발포하는 것이 새로운 요소인 것이다.

아이템 리스트 옵션의 등장!

M:광탄을 사용했을 때 미사일계의 무기 발사

L:광탄을 사용했을 때 레이저계의 무기 발사

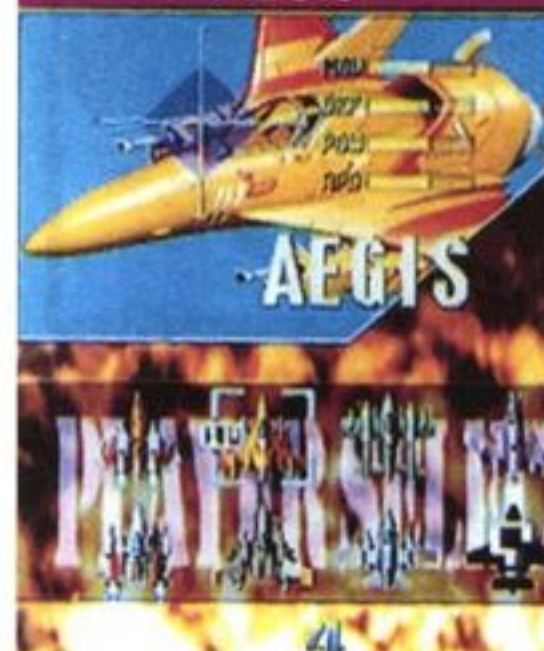
B:폭탄: 각 기체마다의 터지는 속도가 다르다.

S:옵션: 신요소로써 3개를 입수하게 되면 옵션 기체들만의 광란의 세계로 빠져들게 된다.

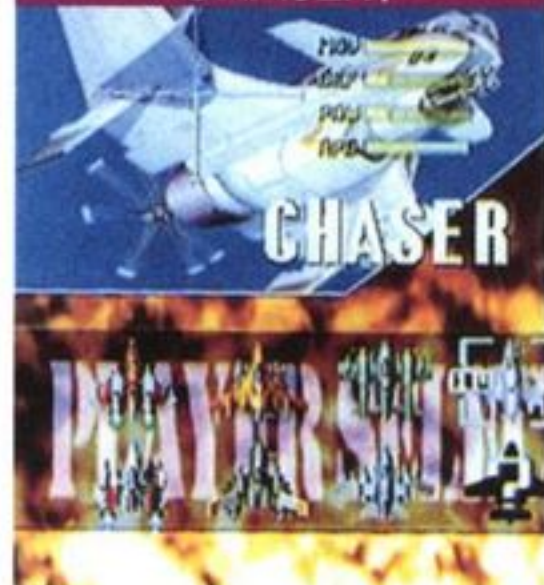
천사의 등장: 이것은 예전의 라이덴 시리즈와 같으나 이번에 등장하는 천사는 점수만을 두고 사라져 버린다. 10만점을 한번에 먹을 수 있는 아이템이다.

합체 공격의 불능

이렇게 붙어 있으면 합체된 무기가 발사되지 않는다

AEGIS

M: 미사일:호밍 미사일:한꺼번에 쏟아져 발사되는 미사일

L: 레이저:유도 레이저:적들에 쫓아다니는 레이저

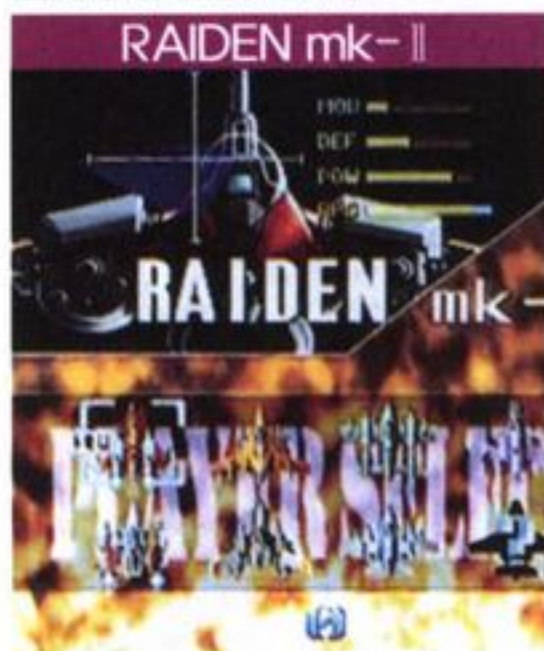
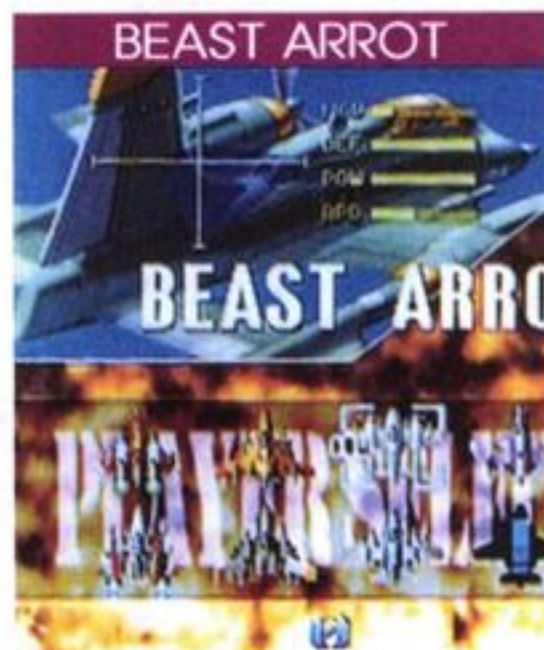
CHASER

M:미사일:유도 레이저:적들을 쫓아 다니는 레이저

L: 레이저 호밍 미사일:한꺼번에 쏟아져 발사되는 미사일

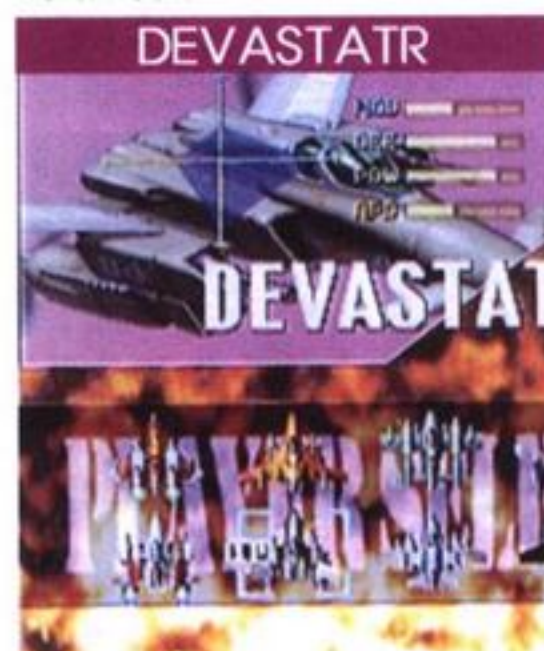
RAIDEN mk-Ⅱ

M: 미사일 광탄 사용불능

L:레이저

BEAST ARROT

M: 미사일:호밍보다 작은 유도 미사일들로 적을 향해 돌진

L: 레이저:일직선으로 스크류 레이저를 뿜어낸다

DEVASTATR

M: 미사일:4각 회전 레이저. 적이 나타나면 집중되는 능력을 가진 무기

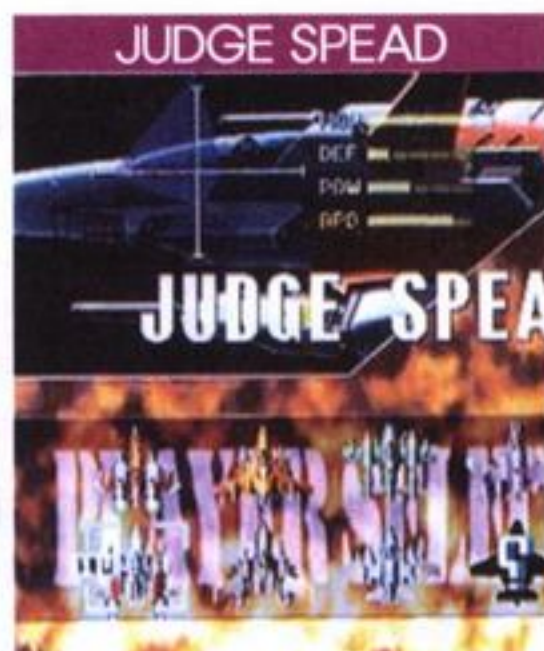
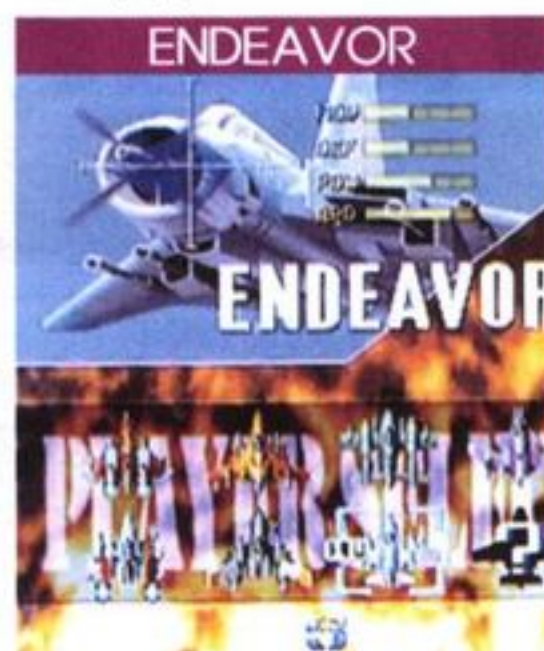
L: 레이저:일직선 호밍 미사일. 쏟아지는 미사일과는 다르다

JUDGE SPEAD

M: 미사일

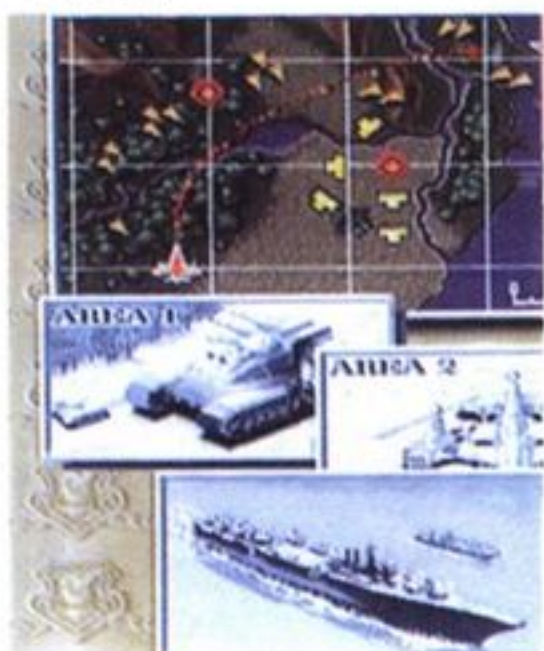
광탄 사용 불능

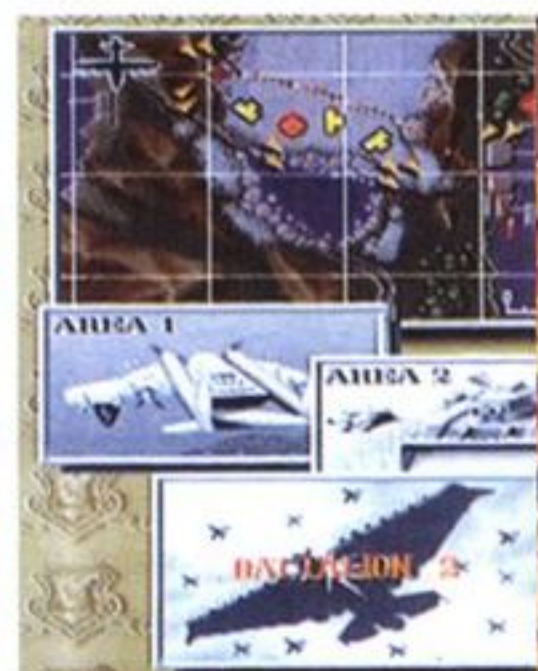
L: 레이저

ENDEAVOR

M: 미사일:지뢰와 비슷한 어뢰들이 기체를 원으로 둘러싸며 폭파한다.

(보호막 역할)

L: 레이저:상단 방향으로 퍼지는 레이저

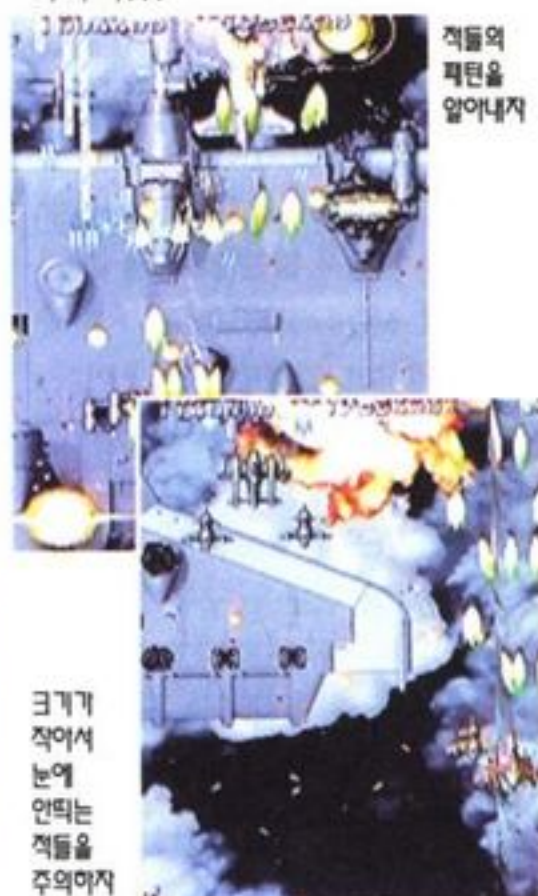
모든 미션에는 에어리어1, 2, 3으로 나뉘어 있다. 실제로 보면 7미션이 있 는 거나 마찬가지이다. 마지막 미션에서는 공장 보스와 만나게 된다.

미션 1

미션 2

파이널 미션 2

게임 진행상의 도움이 될만한 비법들

어드바이스

일단 하단에서 적들을 기다리자. 이 게임은 다른 게임과 달리 출현한 후 발포하는 것이 아니라 발포하면서 튀어나오는 적들도 있으니 주의하지 않으면 아까운 한대가 날라가니...

적들의 패턴을 알아내자

크기가 작아서 눈에 안띄는 적들을 주의하자

광탄을 적절히 사용하자.

포대들이 보이면 재빨리 없애자

닮 은 꼴 게 임

시스템:65% / 캐릭터:35%

소닉 윙스 리미트

SS용 소프트를 아케이드로 역 이식한 「소닉 윙스 리미트」는 점수를 모은다는 기본적인 요소는 같지만 내용면에서 상당히 다채로워졌다. 자신의 기체의 성능을 변경할 수 있는 것 이외에도 새로운 스테이지가 2개 추가되었으며 보스의 공격 방법 등도 상당히 바뀌었다.

19명의 초대형 아랑 군단 재집결!

리얼바우트 아랑전설 스페셜

SNK의 효자 소프트 아랑전설의 제 5탄인 리얼바우트가 나오고 느닷없이 리얼바우트의 외전격인 『리얼바우트 아랑전설 스페셜』이 등장하였다. 기존에 시리즈마다 영낙없이 보스였던 기스는 전편을 계기로 사라졌으며 새로운 기존의 등장 인물 중 4명이나 다시 나타나게 되었다. 모든 면에서 파워 업한 리얼바우트 스페셜!

장르: 격투 액션
제작사: SNK
현지 발매일: 97년 2월중
현지 가격: 미정

▶ OUT OF RING : 아랑전설3에서 리얼바우트로 변신할 때의 가장 눈에 띄는 게임 요소였으나 스페셜에서는 사라지고 양끝에 장애물은 그대로인 채 파괴되고 링아웃은 없어지게 되었다.

2히트를 당했으나 반격으로....

GUARD & CANSEL : 스파 제로의 산물인 막고 되받아치기인 리서벌은 이 게임에도 존재한다. 역시 방법은 예전 그대로 막고 장풍계

신요소로 대폭 무장한 리얼 스페셜

또는 자신이 선택한 캐릭터의 기술 중에서 전진형 기술을 사용하면 적의 공격을 막은 순간 곧 어택이 들어가게 된다. 리얼바우트에서는 잘 안쓰이던 잔기술이였으나 스페셜에서는 용이하게 쓰일 것이다.

▶ TWO OF LINE :

아랑전설2처럼 왔다갔다 할 수 있게 되었다

AIR GUARD : 공중에서 상대방의 타격기를 레버를 뒤로함으로써 막을 수 있다. 그러나 상대방의 필살기에는 뛰어들지 않는 것이 좋을듯.

SPECIAL MOTION(FAKE) : 전작부터 존재하고 있었던 페이크이다. 레버를 ↓↙←, ↓↘→ AB or BC로 사용가능하다.

▶ H POWER : 새로운 신 요소이다. 게이지의 절반을 구분지어주는 시스템이다. 반정도가 차게 되면 반격을 가할 수 있다.

상대방 약올리기 : 리얼바우트에서 도발 행위와 음성이 바뀌었다.

다시 등장한 4명의 캐릭터
첸신장, 텅푸르, 로렌스 볼레드, 울프강 크라우저

이 4명의 캐릭터는 아랑전설 스페셜에서 다시 컴백한 캐릭터들이다. 예전보다 더욱 파워 업하여 돌아왔다. 예전에는 필살기가 그다지 많지 않았지만 이번에는 잠재능력까지 고루 갖추게 되어 게임에서 단단히 한 몫할 것으로 보인다.

특수조작	사 용 법
대쉬	빠르게 →→ 입력
백스텝	빠르게 ←← 입력
웅크리며 전진	↘로 계속 입력
작은점프	레버를 위쪽으로 살짝 건드린다
라인이동	D버튼으로 이동이 된다
상대 라인이동시키기	→+B(모든 캐릭터 통용)
일어서면서 공격	C버튼으로 사용가능(일부캐릭터에게만 존재)
필살기 페이크	간단한 레버조작과 AB or BC버튼을 동시에 누름.
공중 뒤돌기	공중에서 D버튼을 입력
다운공격	일부 캐릭터에게만 존재한다
콤비네이션	ABC, BBC로 기초적인 연속기를.
상대잡아 던지기	전 캐릭터 대응. → C버튼으로 잡을 수 있다.

전 스테이지의 변화가 생겼다.

각 캐릭터와 어울리는 스테이지 설정과 캐릭터들의 멋진 모습을 그림으로 볼 수 있게 되었다

닮은꼴 게임

시스템:75% / 캐릭터:90%

리얼바우트 아랑전설

『리얼 아랑 스페셜』의 원조인 『리얼바우트 아랑전설』은 기본적으로는 전작들(아랑전설, 아랑전설 스페셜, 아랑전설3)을 바탕으로 하고 있다.
특히 리얼바우트는 공중 뒤돌기, 링 아웃, 던지기 공격 등 참신한 시스템으로 아랑 시리즈의 또 다른 맛을 느끼게 했으며 파워 게이지와 잠재 능력에 의한 일발 역전은 이 게임의 큰 매력이었다.

각 캐릭터별 필살기

테리 보가드

몇년이 지나도 이 시리즈의 주인공은 변하는 일이 없다. 긴 리치, 대공, 접근전, 뭐든지 잘하는 만능 캐릭터, 그가 테리이다. 격투 게임에 익숙하지 않은 사람은 우선 이 캐릭터부터 시작해 보는 것이 좋을 것이다.

파싱스웨이	↓↘
베스트슬	→ + C
백스핀킥	→ + B
어퍼	↘ + A
파워펀치고	→→ + A
차지킥	대쉬중→ + C
번너클	↓↙← + A or C
파워덩크	→↓↘ + B
크랙슛	↓↙← + B
라이징 태클	↓ 모으고 ↑ + A
라운드 웨이브	↓↘→ + C
파워 웨이브	↓↘→+A
파워 게이저	↓↙←↙↓↘→ + B + C
트리플 게이저	↓↙←↙↓↘→ + C

앤디 보가드

형에 비해서 스피디한 동작이 특징인 앤디. 매번 애인인 마이에게 성능에서 졌기 때문에 이번에는 그 파워를 나타냈으면 좋겠다. 리얼바우트에서는 강력함의 상징이었던 거미줄 치기와 초열파탄이 어떻게 변화해 갈 지가 궁금하다. 이전과 마찬가지로 상대를 스피드로 혼란시키는 캐릭터가 될까?

내리치며 차기	→ + B
올리기	↘ + A(대공공격)
참열권	↙→ A or C
앞 내리치며 차기	→ + B
승용탄	→↓↘ + C
공파탄	↙↓↘→ + B
비상권	↓↙← + A
격 비상권	↓↙← + C
초열파탄 ↓모아서 ↘→ + B + C	
참영 열파	↙↓↘→ + C

시라누이 마이

비주얼로 더욱 귀엽고 그리고 아름답게 성장한 마이의 매력에 모두 반해 버리고 말 것이다. [선 상태에서 C]가 웅크려 있는 상대에게도 맞도록 되어 있고 더욱 고수가 된 듯한 마이.

몽루 개공중에서	↙or ↓ or ↘ + C
용의 춤	← + A
등차기	→ + B
뛰어오르며 차기	일어섰을 때 C
화첩선	↓↘→ + A
화첩선 난무	↓↙← + C
용염무	↓↙← + A
양염무	↓ 모아서 ↑ + C
필살인봉	←↙↓↘→ + C
무사사비의 춤	공중에서 ↓ + A + B
초필살인봉	↙→ + B + C
오타트인봉	↙→ + C

망월쌍각

전작에서는 필살기가 많았던 것이 인상적이었던 쌍각. 그러나 이번에는 필살기가 조금밖에 없는 느낌이 든다. 그러나 이상하게도 그 효과는 전작과 동일한 수준이다.

던지고 당기기 잡기공격 한 후	↙↓ + C
격염진	↓↙← + D
던지기	→ + C(곧바로)← + C
승천살	공중에서 ↙or↓or↘ + C
석장상단치기	↘ + A
뇌격곤	상대가 쓰러질때 ↓+ C
마키비시	↓↘→ + A
야생원숭이 사냥	↓↙← + A
빙의탄	→→ + C
번개떨어뜨리기	→↓↘ + B
귀문진	근접해서 한번 회전 + C
사곤무	A버튼 연타
면상견	→↘↓↙← + B
이카즈치	→↘↓↘→ + B + C
뇌신의 숨결	→↘↓↘→ + C

텅푸르

보가드 형제의 스승인 텅푸르. 중국권법과 [기]를 조합한 공격은 작은 체구에 맞지 않게 파워풀한 것이다.

충파	↙모은 후 →+↘↓↙←
열천각	→↓↘ + B
열첨각	↓↘→ + A
대공공격	↘ + A
전피보	↓↙← + A or C
필살기	→↘↓↙←↖↑↗ + B + C
잠재능력	→←↙↓↘→ + C

밥 윌슨

교묘한 다리기술을 사용하는 카포에라의 천재, 밥 윌슨. 전작과 마찬가지로 아크로바트한 공격이 많고 이번에는 더욱 갈고 닦았다. 몸 전체를 회전시키면서 부드러운 신 기술을 보이고 있는데 어떤 효과가 날까?

S.헤드베트	→ + A
J.언더킥	공중에서 ↓ + B
엘리펀트 테스크	↘ + A
버블심머	일어나면서 + C
링크스팡	쓰러질때 + C
롤링터틀	↓↙← + B or C
바이슨혼	← 모아서 → +B or C
하일드 울프	↓ 모아서 ↑ +B
호네트 어택	점프 착지 ↘↘ + C
브롱코 헌팅	호네트어택 이후 ←→→C
몽키 댄스	→↘ + B
데인저러스 울프	→↙↓↘→ + B + C
매드 스핑 울프	↓↙←↓↙← + C

야마자키 류니

새로운 캐릭터 남성 중에서는 가장 인기가 있었던 야마자키도 이미 3번째. 원거리에서 상대를 누르는 기술과 기로켄 등으로 안심이지만 이전에는 근거리전도 괜찮았는데 조금 더 연구가 필요하다.

직벌펀치	적구처에서 →←↓↑ + C
찌르기	↘ + A
승천	↘ + A
모래던지기	일어서면서 C
철의 손톱	쓰러질 때 ↓ + C
올려치기	↘→ + C
나이프	↙↓↘→ + A
뱀사용(상)	↓↙← + A
뱀사용(중)	↓↙← + B
뱀사용(하)	↓↙← + C
서드메저	←↙↓↘→ + B
두배로 돌려주기	↓↘→ + B
판정의 비수	↙→ A or C
기로천	→↘↓↙← + B + C
드릴	근접해서 한번 회전 + C

블루 마리

전작부터 스탕건 등을 사용했고 조금 변칙적인 공격을 보이고 있는 블루 마리.
얼핏 보기에는 상당히 멋있어 보이므로 새로운 캐릭터와 같이 신선하다. 또한 스핀폴과 버티컬 애로우, 필살기와 잠재능력도 변화했으므로 새로운 격투 방법이 기대된다.

기술	커맨드
바크도로프 [illegible]	[illegible] + AB
더블[illegible]	[illegible] + B
[illegible]스트레이트	[illegible] + A
크라이밍 애로우	일어섰을 때 ↓↑ + C
스핑힐 어택	상대가 쓰러질때 ↑ + C
더블킥	↓↙← + B + C
스핑흘	↓↘→ + A
스트레이트 슬라이서	← 모아서 → + B
스턴환터	
스트레이트 슬라이서 후 ←→ + B	
버티컬 애로우 →↓↘ + B	
M.스내처	
버티컬 애로우 후 →↓↘ + B	
스탄건스매셔 ↓↙← + C	
M.헤드바스터 ↓↙← + B	
M.로즈 타이푼	→←↙↓↘→ + B + C
M.로즈 아이스	→←↙↓↘→ + C

빌리 칸

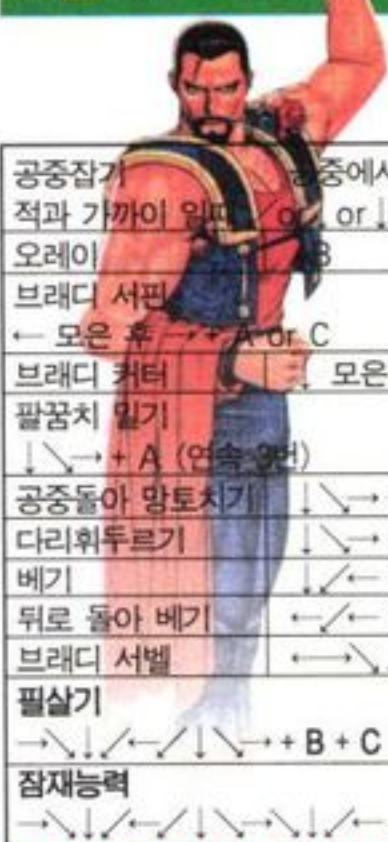
전작에서 막대기의 길이를 최대한으로 살려 강인함을 자랑하고 다녔던 빌리 칸.
이번에 기스가 없는 것 같으므로 조금 기운이 빠진 것 같지만 그 기스의 역할도 해 내지 않으면 안된다.

기술	커맨드
지옥떨어뜨리기	[illegible] + B
두할하방격	상대가 쓰러질 때 ↓ + C
삼절곤 중단치기	← 모아서 → + A
제비떨어뜨리기	↓↙← + A
화염삼절곤중단치기	←모은후 →A이후 ←→C
강습비상곤	←↙↓↘→B + C
수용비상곤	↓↙← + C
화용비상곤	↓↙← + B ↓↘→ + B
초화염선풍곤	↓↘→↘↓↙ + B + C
홍련살곤	↓↘→↘↓↙← + C

덕 킹

이번에도 영원한 친구 P와 함께 출연하는 덕. 기본적으로 리얼바우트 때와 변하지 않은 것처럼 보이지만 이번 편의 실용도는 얼마나 될지..

기술	커맨드
크로스 헤드스핀	↓↙← D
네오 리버스브리커 공중에서 ↙or ↓or ↘ + C	
나들로	↓ + B
메드 스핑해머	← + A
쇼트킹볼	상대가 쓰러질 때 ↓+C
헤드스핑 어택	↓↘→ A or C
플라잉스핑 어택 공중에서 ↓↙← + A	
댄싱다이브	↓↙← + B
네오 브레이크 스톰	↓↘→ + B
다크 페이크 에어	공중에서 ↓↓
다크 페이크 그라운드	대쉬 중 ↘ +C
브레이크 파이럴 ←↙↓↘→↗↓ B + C(적 근처에서)	
다크댄스	↓↓ + A B C

로렌스 브래드

아랑전설 스페셜 이래 계속해서 등장하고 있는 로렌스. 그 커다란 체력은 이번에도 건재한다. 그 거대한 체력과 숨긴 검에서 나오는 공격은 상당한 리치가 있어 상대를 멀리서부터 공격할 수 있다. 리치가 긴 또 한명의 남자. 빌리와의 격투를 해 볼 만하다.

기술	커맨드
공중잡기 적과 가까이 [illegible]	[illegible]중에서 [illegible] or ↓ + C or A
오레이	[illegible]B
브래디 서핀 ← 모은 후 → + [illegible] or C	
브래디 커터	↓ 모은 후 ↑ + C
팔꿈치 밀기 ↓↘→ + A (연속 [illegible])	
공중돌아 망토치기	↓↘→ + C
다리휘두르기	↓↘→ + B
베기	↓↙← + A
뒤로 돌아 베기	←↙← + C
브래디 서벨	←→↘↓↙← + C
필살기 →↘↓↙←↙↓↘→ + B + C	
잠재능력 →↘↓↙←↙↓↘→↘↓↙← + C	

프랑코 밧슈

대폭적인 변경이 가해져 거의 새로운 캐릭터로서의 인상을 갖는다. 딱딱했던 이미지는 사라진 느낌. 다만 그것에 수반되는 필살기의 모션이 커졌으므로 체격만큼의 거대한 움직임도 기대된다.

기술	커맨드
백슈톨테드	→ + B
스테프억스	대쉬 중 C
스매쉬	일어섰을때 C
더블공	↓↙← + A
웨이빙스텝	← 모아서 → + A + B
파워바이시클	↓↘→ + A + B
메테오쇼트	↓↘→ + A
메테오태클	↙[illegible] + C
카스당	↓↘→↗ + B
파이널오메가쇼트 ↓↙←↙[illegible] + B + C	
할마게돈버스터	[illegible] + C

울프강 크라우저

탄력성 있으면서도 강인한 체력을 갖고 있던 이전에 비해서 단단한 육체파가 된 크라우저. 수행의 방법을 익힌 모양이다. 또한 전에 입었던 갑옷도 입지 않을 모양이다. 그 대신 하나하나의 기술은 대단히 무거워 보인다.

기술	커맨드
잡아 올리기 근접해서 →↘↓↙← + B	
상단 브리츠볼	↓↙← + A
하단 브리츠볼	↓↙← + C
레드 토마호크	↓↘→ + B
바닥치기	[illegible] + B + C
상대잡아 뒤로돌리기	[illegible]↙← + B
필살기 [illegible] 모은 후 ↙↓↘→↗ + B + C	
잠재필살 ↘→↘↓↙[illegible] + C	→↘↓↙←↙↓

Arcade

팀배틀소식통

TEAM BATTLE

지난달에는 제 2회 철권 대회 특집이었기 때문에 그동안 독자 여러분께서 보내주신 팀배틀 규칙을 실어 드리지 못했습니다. 지난달 팀배틀 소식통에 엽서를 보내 주신 많은 분들 중에서 한 분과 이번달에 보내주신 분 중에서 한 분을 뽑아서 각각 챔프점수 800점씩을 드리겠습니다.

팀배틀 규칙 강좌

「팀배틀 소식통」 첫회에서는 선승제에 대해서 공부 했죠? 네?선승제가 뭔지 모르겠다고요? 그러니까 수업시간에 졸지 말았어야죠. 선승제는 일단 기본적인 배틀 규칙이에요. 이번 시간에는 좀더 발전된 배틀 규칙에 대해 배워 봅시다.

링 아웃 제한

철권이나 2D 격투게임에서는 링아웃이란 개념이 없기 때문에 그냥 기본적인 선승제 규칙으로 팀배틀을 하면 되지만, 버철파이터의 경우에는 링아웃이 존재합니다. 버철파이터 팀의 경우 링 아웃만 전문으로 노리는 팀도 있죠. 이 배틀맨의 경우에도 그런 무지막지한 팀한테 걸려 링아웃만으로 패한 경우가 있었거든요. 링아웃으로만 졌다면 어디 오락 할 맛 나겠어요? 그래서 생각해낸 것이 링아웃을 제한하는 것이었죠.

이렇게 링아웃에 제한을 두니까 진정한 실력으로 배틀을 하게 됨으로서 팀배틀의 질을 한층 더 높였죠. 그럼 본론으로 들어가서 이 링 아웃 제한의 규칙을 설명하겠습니다.

선승제와 마찬가지로 몇 게임으로 승부를 낼 것인지 정합니다. 예로 50판 선승제로 하죠. 이때 선승제와 다른 점은 50판을 모두 할 수도 있고 하지 못할 수도 있다는 것입니다. 선승제는 정해진 판을 먼저 이기는 것이지만 링아웃 제한 배틀은 얼마나 코인을 많이 남기느냐하는 것입니다. 배틀을 하다가 의도적이거나 본의 아니게라도 링아웃이 되는 경우가 있겠죠? 상대를 링 아웃을 시켰다면 한 게임을 할 수 있을 정도의 코인을 링 아웃된 상대 팀에게 넘깁니다. (100원에 한판인 게임이라면 100원을 넘겨주면 됨) 그럼 상대팀의 코인은 더 많아지고 자기팀의 코인은 적어져서 링 아웃을 시킨 쪽이 불리해지겠죠? 이것이 링아웃 제한의 규칙입니다. 자신의 실수로 자신의 캐릭터가 링 아웃이 됐다면 그것은 자신의 패배로 기록합니다.

독자의 팀배틀 규칙

최 강 : 대전광역시 대덕구 읍내동 A.P.T 106-803

A팀과 B팀이 있으면 VF3를 할 경우.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

캐릭터 선택 화면의 순서대로 게임시작. 즉, 두 팀 모두 1번 아키라로 게임을 시작하는 것이다. 이때 A팀이 졌다면 A팀은 아키라 옆에 있는 파이로 재도전. 또 졌다면 3 캐릭터로, 또 지면 4 캐릭터로..

승부는 12번 캐릭터까지 먼저 진 팀이 패하는 것이다.

(단, 1명이 한 다음에는 다음 사람이 돌아가면서 대전.)

배틀맨의 견해

최강 군의 팀배틀 규칙은 상당히 흥미롭군요. 모든 캐릭터를 골고루 마스터해야만 팀배틀에서 승리할 수가 있다? 후훗.아주 좋아요.

그러나 이 방식은 개인 배틀에서는 상당히 재미있겠는데 팀배틀에는 무리가 있겠군요. 좀 더 규칙을 보완한다면 아주 좋은 팀배틀 규칙이 되겠어요.

김지욱 : 서울시 성북구 길음 2동 1186-호 24통 2반

의견

캐릭터를 제비로 뽑아 시합한다.

이 방안은 한 두 캐릭터만을 집중적으로 잘 하는 사람들이 우승하는 경우가 많은 것 같아 생각해 본 것이다. 또 틀림없이 모든 캐릭터를 마스터한 진정한 철권 왕이 있을테니 그 사람을 찾을 때는 이 방법이 좋다고 생각했다.

장점

1. 진정한 철권 왕은 어떤 캐릭터로 하더라도 전부 소화할 수있는 팀이라고 생각한다. 그러므로 이 방법은 모든 캐릭터를 한번씩 고를 수 있어 실력을 볼 수 있다.

2. 시합 전에 적은 누구이고 자신이 누구인지 (여기서 '누구'란 어떤 캐릭터인지를 말하는 것임)알리는 기존의 방식과는 달리 상대방도 모르고 심지어는 자신도 모르니 모두들 긴장하고 신중해 질 것이다.(특히, 결승전......)

3. 기존의 방식에서는 한 캐릭터만을 계속 사용하기 때문에 이기는 사람은 잘 모르나 지는 사람은 상대방이 그 캐릭터로 하는 한, 한번도 이길 수 없는 경우가 많다. 하지만 제비로 뽑으면 이러한 싱거운 게임은 좀 줄어들 것이다.

단점 : 한 판에 한 번씩 제비를 뽑는게 번거롭다.

배틀맨의 견해

김지욱 군의 팀배틀 방법도 팀배틀에는 힘든 방법 같지만 최강 군의 규칙처럼 개인 배틀이나 진정한 격투게임왕 선발 대회에 적용시키는 게 나을 듯하군요. 그렇지만 개인적으로 상당히 좋은 의견이라고 생각되는 군요.

※ 위에 채택되신 두 분에게는 챔프점수 800점씩을 각각 드리겠습니다.

여성 배틀 팀을 모집합니다

게임챔프에서는 지난달에 이어 격투 게임 (특히 버철 파이터 시리즈, 철권 시리즈)에 관심있는 여성 게이머를 찾습니다. 배틀 팀은 1팀 3인으로 구성되며 챔프의 격투 테스트를 통과해 여성 배틀 팀으로 확정이 되면 각종 팀배틀 대회에 우선적으로 참가할 수 있게 해 주며, 격투 게임 트레이닝을 시켜 드립니다.

- 자 격 : 17세 ~ 30세까지의 여성 게이머
- 특 전 : 1. 새로 발매된 격투 게임을 우선적으로 플레이하게 해 줌
  2. 각종 배틀 대회 참가 우선권 부여
  3. 소정의 트레이닝비 지급
- 문 의 : 월간 게임챔프 아케이드 담당자 (02-702-3213)

* 현재까지 여성 배틀팀에 신청한 사람은 숙명여대 생물학과에 재학 중인 류지은 씨와 친구 1명이 신청한 상태입니다. 더욱 많은 참여 바랍니다.

철권 배틀 팀들

광주 촌팀

경기도 광주를 본거지로 하는 철권 배틀팀이 있다. 중소 도시인 경기도 광주에는 철권을 하는 유저들은 그다지 많지 않지만 그래도 광주 읍내에서 규모가 큰 편이라고 알려진 '광주 게임 플라자'를 이들이 점령한 지는 꽤 오래 전이라고 한다. 광주촌팀의 결성 동기는 팀장인 고대훈 씨가 광주에서 철권을 잘 하는 고수들을 모아 전국 제패를 하기 위해서였다고 한다. 현재는 다른 팀들과 마찬가지로 PC통신에서 팀원을 모집하는 광주촌팀은 1주일에 한번씩 모여 플레이 스테이션으로 연습을 한다.

철권 배틀 때마다 항상 참가해 온 광주촌팀은 그동안 성적은 그다지 좋지 않았지만 서울이 아닌 지방에서 꾸준히 팀배틀 유저 확산을 위해 노력하고 있는 유망한 지방 철권 팀이다. 이들의 최대의 라이벌은 무인지경으로 현재 3승 3패의 호각세를 보이고 있다. 특히 이번 제 2회 철권 팀배틀에서는 경남 마산의 철권왕 신상우 씨를 객원으로 영입해 무인지경C팀에 압도적으로 승리했다. 그러나 4강 진출에는 아깝게 실패했다.

한편 차기 팀장을 노리고 있는 이상하 씨는 "철권2에서는 그다지 좋은 성적을 내지 못하고 있지만 철권3가 나오면 처음부터 다시 시작하는 마음으로 새롭게 팀을 재정비하고 팀원을 확충해 명문팀으로 발돋움 하겠다"고 밝혔다.

■ 연락처 : 이상하
(0347-64-0382, 012-977-1996)

직책	이름	나이	주 캐릭터	나우 I.D
팀장	고대훈	22세	헤이하치	가드너
팀원	이상하	26세	카즈야	없음
	노태수	20세	아머 킹	burton
	최해진	26세	요시미츠	해돌탱이

무인지경

96년 7월 하이텔을 통해 결성된 「무인지경」은 현재 팀원이 9명으로 철권 배틀 팀 중 가장 많은 인원으로 유명하다. 하이텔 쪽에서는 철권보다는 버철파이터 배틀이 성행해 나우누리로 주무대를 옮긴 무인지경은 현재 A, B, C팀으로 나누어 각종 배틀에 참가하고 있다. 팀원이 많은 이유에 대해 무인지경의 송진수 팀장은 "저희 팀은 승패보다는 배틀의 분위기가 좋아 입단하려는 사람들이 많고 저희들은 별다른 테스트를 하지 않고 팀원을 받고 있습니다.

팀원이 많아 한번 모이기가 힘들지만 저희의 인해전술이 언젠가는 철권계를 정벌할 것입니다."

단체 배틀 티셔츠를 맞춰 입을 정도로 단합력이 강한 무인지경은 철권3 발매 이후 철권계에서 무서운 태풍의 눈으로 떠오를 것이다.

P.S 無人之境이라는 팀명의 어원은 철권에 있어서만은 주위에 아무도 없다. 즉 적수가 없다는 뜻이 란다.

■ 연락처 : 송진수
(나우: 무인지경, 하이텔 city-man1)-
호출 (015-210-6956)

파워맨을 찾아라!

안녕하세요? 파워맨입니다.
설날 떡국은 드셨나요? 새배도 하구요?
참, 그리고 가장 중요한 새배돈은 받으셨나요? 그건 왜 묻냐구요?
아니, 뭐 궁금하기도 하고 좋은 일도 하라는거지요. 파워맨을 비롯한 챔프대원들은 챔프 만드느라 몇날몇일동안을 고생했으니 불우한 이웃 돕는 셈치고 챔프에 적선함이...
으악! 띵오야 그렇다고 날 때리면...
어흠, 아뭏든 떡국도 먹고 한살 더 먹었으니 우리 챔프가족들 모두 건강하길 바래요.
우리 챔프대원들도 좋은 챔프, 유익한 챔프 만들도록 노력할께요. 지켜봐 주세요.
자, 그럼 본론에 들어갈까요? 띵오보다 멋지고, 이인분보다 강력한 파워맨을 찾아주세요. 챔프 어딘가에 있습니다. 찾으신 분들에게는 푸짐한 상품과 점수를 드립니다.그럼, 지금부터 시작입니다!

이번호 문제

「파워 맨」을 찾아 엽서에 보내 주시면 10명을 추첨하여
▶3명: IBM PC 게임을
▶7명: 챔프점수 500점씩을 드립니다

보내실 곳

서울시 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층월간 게임챔프 〔파워 맨을 찾아라〕
담당자 앞마감: 1997년 2월 20일

제 2회 철권2 팀배틀 대회

한국 최고의 쇠주먹 「T.H.G」로 판명

鐵(쇠 철) 拳(주먹 권)

-독자 배틀팀, 철권고수들의 높은 기량에는 역부족

월간 게임챔프와 1회 철권 팀배틀 주최자인 조현철 씨는 지난 1월 5일 게임센터 「자유시간」에서 「제 2회 철권2 팀배틀 대회」를 개최했다. 이번 대회는 곧 출시될 「철권 3」 발매를 눈 앞에 두고 열리는 마지막 철권2 배틀 대회라는 점에서 많은 철권 팀들의 참여 속에서 치러졌다. 특히 기존의 배틀 팀 이외에도 챔프 독자들도 자체적으로 팀을 구성해 참가, 예선전에서는 분전했지만 본선전 이후에는 철권 고수들의 높은 벽을 넘지 못했다.

이날 대회에는 총 35개팀이 참가해 12개조(1조 당 3팀)로 나뉘어 배틀이 치뤄졌다. 예선전에서 지난 대회 1,2위팀인 팬텀과 이피인코가 맞붙는 등 추첨에 의해서 희비가 엇갈리기도 했는데 패자부활전을 통해 전통의 강팀들이 다시 결선에 진출해 그들의 명성을 유지하기도 했다. 예선, 본선, 결선 이외에도 MVP전까지 리그전과 토너먼트전을 번갈아 가며 치뤄졌던 이번 행사는 총 소요 시간만도 12시간 이상 걸려 철권인들의 뜨거운 열기를 반영하기도 했다. 이번 팀배틀 대회의 우승팀은 지난 대회에서 아깝게 우승을 놓친 T.H.G가 차지했으며 준우승에 이피인코, 3위는 팬텀이 차지했다. 게임챔프와 조현철 씨는 앞으로도 지속적으로 철권 팀배틀 대회를 개최해 철권 유저의 확산과 나아가서는 한일 대항전까지도 추진할 예정이다.

우승 상품으로 PS와 철권2 CD를 받고 즐거워하는 1위팀 T.H.G

아깝게 우승을 놓친 이피인코 팀. 웬지 우울한 분위기가...

지난 대회 우승에서 이번에 3위로 떨어진 팬텀 팀

캐릭터 상을 수상한 좌로부터 왕의 전성훈(이피인코), 헤이하치의 경혁준(T.H.G), 카즈야의 박철홍(팬텀)

가장 신사적인 플레이로 인기상을 수상한 김영삼씨

이번 2회 대회를 게임챔프와 공동 주최한 조현철 씨

인산인해를 이룬 대회장

긴장이 감도는 결승전 장면

MVP전 1위 한상민 (T.H.G)

최초에 「철권」이 나왔을 때부터 게임을 시작한 한 군은 원래는 '철거반 팀'에서 활동했으나 팀 해체와 동시에 지금의 T.H.G에 합류하게 되었다. 한 군은 자리에 따라서 다른 캐릭터를 선택해 대전하는데

1P의 경우 : 팔극권계 캐릭터인 미첼, 왕 등을 사용

2P의 경우 : 풍신류 캐릭터인 헤이하치, 아머 킹을 사용한다(이유는 커맨드 입력의 손동작이 자리에 따라 다르기 때문)

이번 개인전에서 가장 잘 먹혔던 기술은 왕의 대쉬잔월「←↙↓↘↘(RP+RK)」이었는데 고비 때마다 역전의 기술로 사용되었다고 한다.

그 외에도 통천포, 풍신, 나락 등도 자주 상대에게 적중되었다. 철권에 처음 입문하는 게이머들에게 권장하고 싶은 캐릭터는 "서로 카운터로 맞붙었을 때 먼저 기술이 들어가는 미첼이나 왕"이라고 하며 철권3에서는 킹 스타일이나 카자마 진이 강력한 캐릭터로 부상할 것이라고 전망했다.

대진표

예선

A조
- 오늘 챔피언 ① 위
- 바이러스 ②
- K&G ③ 탈락

B조
- 무인지경 B ①
- 좌정관천 ②
- 못난이들 ③ 탈락

C조
- 무인지경 A ①
- 세라핌 ②
- 혈풍 ③ 탈락

D조
- 이피인코 A ①
- 팬텀 ② 패자부활전
- 지저스 클럽 ③ 탈락

E조
- 광주촌팀 ①
- 드래곤즈②
- 파르티잔 ③ 탈락

F조
- THGB ①
- 마살로우 ②
- 광개토③ 탈락

G조
- 속수무책 ①
- 파르티잔 A ②
- 광개토③ 탈락

H조
- 오늘 챔피언 ① 위
- 바이러스 ②
- K&G ③ 탈락

I조
- 쿠데타 ①
- 초전박살 ②
- 호돌이 ③ 탈락

J조
- 하이퍼스①
- TNT ②
- 피니쉬 ③ 탈락

K조
- T·H·G
- 무인지경C ② 패자부활전
- 똘만이들 ③ 탈락

L조
- 순식간 ①
- GOOD LUCK ② 탈락

본선

- 오늘 챔피언
- 무인지경 A
- 무인지경 B
- 이피인코 - 4강 진출
- 광주촌팀
- 속수무책
- t펀트- 4강 진출
- 쿠데타
- T.H.G.B - 4강 진출
- 순식간
- 팬텀 - 4강 진출
- 무인지경 c

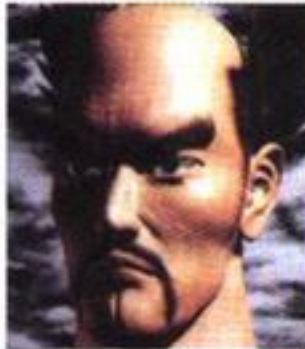
4강전

- 이피인코
- 펀트
- T.H.G.A
- 팬텀

팀배틀 이모저모

- 30살의 노장 철권 게이머는 8시부터 배틀 팀원을 겨우 모집해 결전을 벌였지만 예선에서 고배. 쓸쓸한 뒷모습을 보이며 사라졌다.
- 철권 최대의 앙숙 라이벌인 팬텀과 이피인코가 예선에서 맞붙었으나 이피인코의 승리. 그러나 팬텀은 패자 부활전으로 다시 살아나고…
- 대회 첫 출전이라는 한 철권 게이머. "난 부르스로만 열심히 연습했는데 왜안된다는 거예요!"
- 대회 신청 마지막 날 챔프 사무실로 배틀을 신청했던 무시무시한 이름의 '핵폭탄과 유도탄'. 그러나 그들은 끝내 모습을 보이지 않았다.
- 백색 철권 유니폼을 맞춰입고 등장한 무인지경 군단. 성적이 신통치 않자 무인지경의 한 팀원 왈 "여다 인원 참가상은 없나요"
- 지난 대회에 이어 2연패를 한 철권인이 있어서 화제. 이피인코의 인성택 씨는 1회 대회에 이어 이번에도 압상상 수상해 참가자 전원에게 요쿠르트를 돌렸다.

최강 배틀팀이 권장하는 철권2 최강 기술

이번 대회 1.2. 3위팀인 T.H.G. 이피인코, 팬텀팀의 최강자들이 가장 많이 사용하는 캐릭터들인 아머킹, 헤이하치, 왕, 카즈야의 최강 기술들을 챔프 독자를 위해 전격 공개한다.

헤이하치

풍신계 기술

1. 풍신으로 띄운 후에 LP. LP. LP. 풍신
2. 풍신으로 띄운 후에 LP. RP. LP. 풍신
3. 풍신으로 띄운 후에 LP. 뇌신. 파쇄 (또는 밟기)
4. 풍신으로 띄운 후에 LP. LP. LP. (→↓↘)RK.RK

나락 연계기

5. 원나락후(→↓↘RK)
6. 원나락후(→↓↘RK) 풍신.하단발.파쇄축
7. 원나락후(→↓↘RK) →↓↘올려차기. 원어퍼.풍신
8. 원나락후(→↓↘RK) →↓↘올려차기. 원어퍼.더블어퍼
9. 원나락후(→↓↘RK) 올려차기x3 파쇄
10. 원나락후(→↓↘RK) 투나락 올려차기. 파쇄(또는 약간 대쉬 후 하단발 후 파쇄)

지상콤보 (가드불능 상태로 약간의 대쉬가 필요한 기술)

11. LP LP 더블어퍼(이후 공중콤보)
12. LP RP LP 더블어(이후 공중콤보 가능)
13. LP.LP.LP.LP.LP (일명 천발로 대쉬가 들어가야 콤보로 인정)

아머킹

자이안트로 이어지는 연계기 (콤보인정됨)

1. LP.자이안트스윙 (OR DDT)
2. LP.RP.자이안트스윙
3. LP. LP.RP.자이안트스윙
4. LP.RP.LP.자이안트스윙
5. 풍신 대쉬 후 올려차기 (카운터나 그냥 맞았을 시) 자이안트 스윙
6. 풍신 대쉬 후 약간의 시간을 두고 자이안트스윙
7. 3+LP 후 막았을시 풍신이나 자이안트스윙
8. 3+RP나 RK 후 맞았을 시 자이안트스윙
9. 앉았다 일어나면서 올려차기 후 맞았을 시 자이안트스윙

(톰스톤이나 DDT도 가능하나. 톰스톤은 잡기 거리가 짧아서 성공 확률 낮다)

풍신계 기술

10. LPRP LP 풍신 아리킥
11. LP LPRP 풍신 대쉬 후 올려차기 아리킥
12. LP.RP.LP.RP.플라잉 크로스 촙

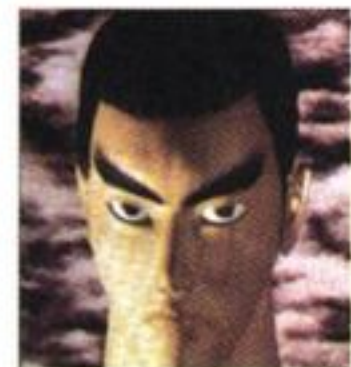
왕진레이

대쉬잔월 후 이어지는 연계기. 또는 LP 후 잔월이나 통천포 후 이어지는 연계기 〈대쉬잔월 후 참수통천포 OR 통천포 후에 이어지는 연계기〉

(원펀치후에 콤보인정)

1. LP LP 합돌격 x 2
2. LP LP 쌍장타 후 합돌격
3. LP 2+RK LP 후 합돌격
4. LP 2+LP 후 후소퇴 천궁퇴 후 합돌격

대전봉추 후 이어지는 연계기

5. LP 2+RK LP 합돌격
6. LP 합돌격 x 2
7. LP 후소퇴 천궁퇴 합돌격
8. 2+RK 후소퇴 천궁퇴 합돌격

카즈야

우선 카즈야는 횡신이라는 특이한 기술이 있습니다. 이것은 비록 데미지는 없지만 상대의 공격을 흘려 버리는 기술입니다. 또한 흘려버린 후 후속타가 이어집니다.(풍신 또는 나락 등)

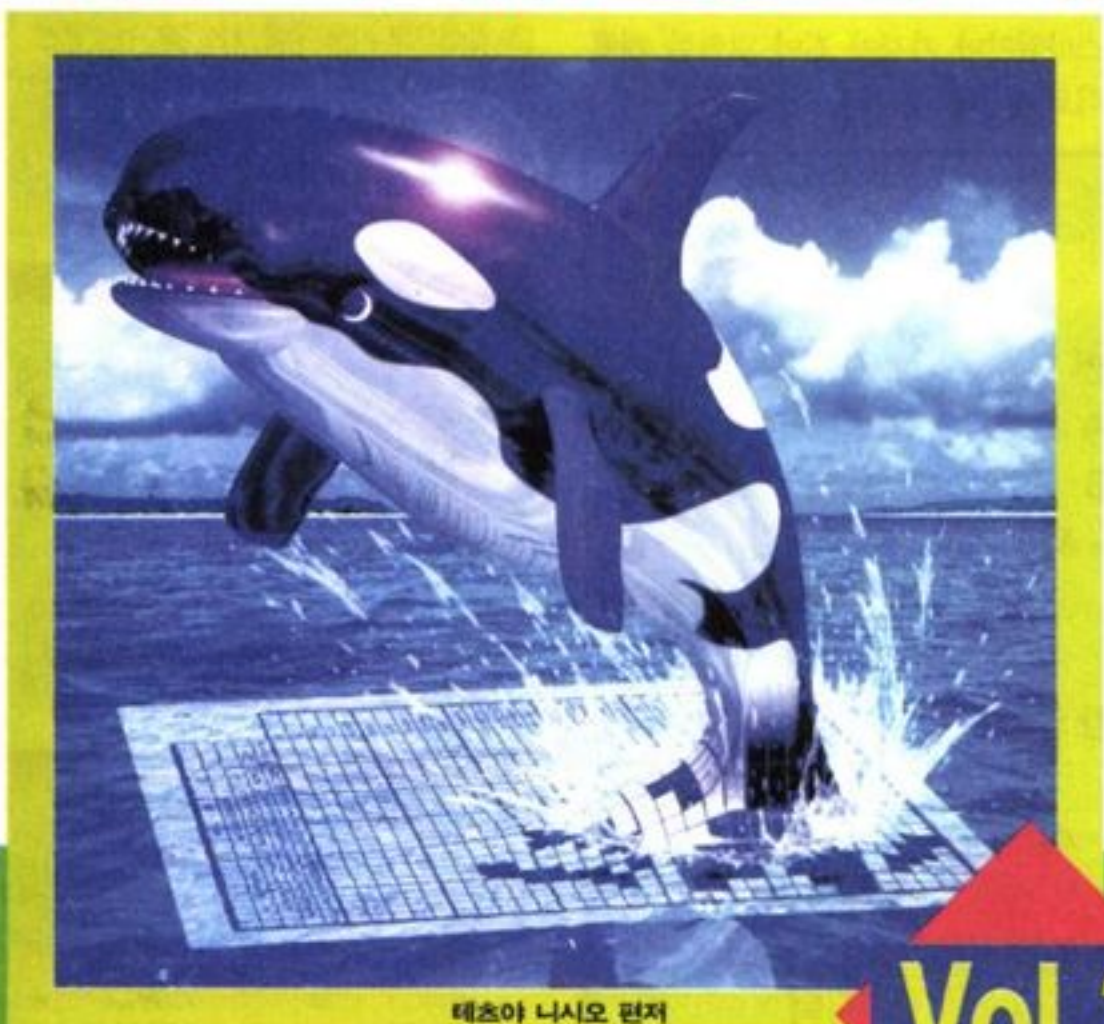
횡신 후 상대의 뒤로 돌았을때 연계기

1. 풍신.올려차기 x 3 올려차고 내려차기 OR 올려차고 후 파쇄 가능 (3방향RK) (3방향 RK.RK)
2. 풍신 LP LP LP 올려차기 올려차고 내려차기 OR 올려차고 후 파쇄 가능
3. 풍신.LP.뇌신중RK.파쇄축

마신권 히트시 연계기

4. 풍신.올려차기 x 3 올려차고 내려차기
5 OR 올려차고 후 파쇄 가능
6. LP어블어퍼 LPRP LPRP 파쇄

카즈야만의 천발

7. 앉아있다 레버 중립 후 LP 후 바로 LP 더블어퍼 후 각종 연계기 (단 뇌신연계기는 안들어감) LP,LP,더블어퍼(후 공중콤보)

어설픈 게이머 김또깡의 게임만들기

게임 만물 박사 만들기

이 게임은 김또깡 탐험대원이 주인공 캐릭터가 되어 게임에 대한 지식을 얻기 위해 서울시내 곳곳을 돌아다니며 여러 사람과 만나 퀴즈 형식으로 하나하나 배워나가 만물 게임 박사가 되는 육성 퀴즈 어드벤처 형식의 게임이다.

■ 기종 : 가상현실
■ 장르 : 퀴즈 육성어드벤처

▶ 캐릭터 설정

플레이어가 선택할 수 있는 캐릭터는 오직 김또깡 대원이며 처음에는 게임에 대해서 아무것도 모르는 김또깡으로 설정되어 있고 쉬운 문제부터 풀기 위해 곳곳을 탐색하게 된다. 그렇다가 게임 지식에 접근하기 위해 어려운 문제도 물어보게 된다. 퀴즈를 내다가 상대방이 (질문을 받는 사람)문제를 풀어 70점 이상을 받지 못하면 만물박사가 되지 않고 문제를 모두 푸는 상대방이 하나라도 나오면 김또깡은 만물박사가 되는 게임이다.

플레이어는 적절한 곳을 들러서 등장하는 상대 캐릭터가 퀴즈에 만점을 받아야만 주인공(즉 김또깡)이 만물 게임 박사가 되는 게임이다. 물론 문제를 다 못풀어도 엔딩은 나오지만 역시 배드 엔딩이다.

▶ 무대 설정

이 어드벤처 게임에서 탐색해야 할 무대는 서울 지역으로 한정 짓는다. 그리고 가급적이면 챔프 독자에게 알려져 있는 게임매니어가 살고 있는 마을을 가되 힘들게 찾아야만 한다.

▶ 플레이 방법

또깡은 게임 만물박사가 되기 위해 일단 테스트 문제를 비교적 쉬운 것(특히 아주 기초적인 게임 지식)으로 선정한다. 그리고 상대방 캐릭터는 비교적 게임에 대한 지식이 많을 것 같은 사람을 선정해 공략한다.

게임박사 테스트 문제집

1. 게임챔프의 발행일은?
2. 테트리스의 모양을 모두 그려라?
3. 소닉은 어떤 동물인가?
4. 마리오의 직업은?
5. 재규어, 바이스타, 네오지오는 각각 몇비트 게임기인가?
6. 창세기전의 화면을 보고 무슨 게임인지 알아내라?
7. 뽀글뽀글의 캐릭터를 그려라?
8. 갤러그의 비행체 모양을 손가락으로 표현해라?
9. 닌텐도64의 패드 쥐는 법은?
10. 슈퍼컴보이 패드의 모양을 그려라?

공략 대상 인물	특이점	만점 확률	선정 이유
유지현	한국 최고의 격투 공주	80%	격투 게임에 상당한 수준이고 지금은 만화방에서 아르바이트!
김성진	열성 챔프 독자	85%	한달에도 20통 이상의 편지를 보내고 있고 게임챔프에 자주 온다
김형근	게임 매장 10년 운영자	76%	패밀리 시절부터 오랫동안 게임 매장을 운영해 왔기 때문
김종철	초대 챔프 명인(김종팔)	95%	창간 때부터 챔프를 위해 노력했다. 자기는 게임박사라고 자랑하는데 남들은 꽝이라고 한다.
S××양	용산에서 만난 여회사원	27%	용산에서 만났기 때문에 왠지 게임에 대해 잘 알 것 같아서

만화가게 스테이지

■등장 캐릭터 - 삼순이 ■캐릭터 레벨 - 6

또깡이 첫번째로 찾은 곳은 국내 최고의 격투 공주인 삼순이가 아르바이트를 한다는 만화 가게였다. 그러나 굴다리 근처의 만화가게라는 말 이외에는 어느 동네인지를 알지 못했다. 또깡은 아현동 굴레방 다리를 비롯해 서울 구석구석을 찾아 다녔다. 그러나 등잔 밑이 어두웠다. 삼순이 근무하는 만화가게는 갈월동 굴다리 근처였다. 스테이지 안으로 들어가자 깜짝 놀란 삼순이는 테스트 문제집을 내밀자 상당히 당황한 표정을 지으며 문제를 풀어나갔다.

격투 공주라서 게임에 대한 지식이 많을 줄 알았는데 격투 게임에 관한 문제가 없었기 때문인지 가정용 게임에 관해서는 지식이 전무했다. 삼순이는 기대 이하인 38점!

이번에는 이리저리 수소문을 해 PC통신 상에서 게임에 대해 박식한 지식을 갖고 있다는 게임 매장 아저씨에 관한 정보를 얻는다.

마리오! 굴뚝 청소부 아닌가요?

TIME:01:23 LEVEL: 6

또깡 :재규어는 몇 피트?
삼순 :전 가정용은 몰라유~

1.	매월 1일 이던가	(0점)
2.	(그림)	(10점)
3.	(쥐새끼같은 표정을 지으며) 두더쥐던가...	(0점)
4.	당연히 굴뚝 청소부이지요	(0점)
5.	재규어 - 32비트! 한번 찍어볼까? 한 8비트 되나요? 바이스타 - 들어보긴 했는데 잘 모르겠네요. 16메가!? 네오지오 - 당연히 16이지요	(3점)
6.	캐릭터는 소닉을 닮은 듯한데 전혀 감을 잡을 수 없다. 그냥 무슨무슨 전설 아니에요? 격투 이외에 RPG는 잘 몰라요 (0점)	(0점)
7.	(그림)	9점
8.	(사진)	7점
9.	(사진)	5점
10.	(그림) NINTENDO	4점

게임 매장 스테이지

■등장 캐릭터 - 김형근 아저씨 ■캐릭터 레벨 - 8

용산의 수많은 매장 중에서 '스피드'를 찾기는 쉬운 일이 아니었다. 나진상가, 전자랜드 등 하루종일 찾아 헤맸지만 또깡은 도저히 찾을 수 없었다. 하는 수 없이 사무실로 돌아가려고 버스를 탔다. 그런데 버스를 타자마자 '스피드'라는 간판이 눈에 확 들어왔다. 운전사 아저씨에게 사정을 했지만 한 정거장을 가서 거꾸로 다시 돌아와 스피드 게임의 김형근 아저씨에게 문제를 냈다. 그러나 수시로 밀려드는 손님들 때문에 문제를 푸는 시간만도 1시간 이상 걸렸다.

역시 소문대로 가정용 게임에 관한 한 최고였다. 점수는 66점! 아깝게 5점 차이로 또깡은 게임 만물박사가 되지 못했다. 역시 게임 만물 박사의 길을 멀고도 험하구나~

이 게임은 용기 전승이지!

창세기전이 뒤에 있다

TIME:00:55 LEVEL: 8

손님 :아저씨 이거 얼마예요?
또깡 :챔프 발행일은?

1.	바뀐 것 같은데 솔직히 모르겠다.	(0점)
2.	(그림)	(7점)
3.	고슴도치	(10점)
4.	배관공	(10점)
5.	재규어 - 그거 16비트, 아! 16비트 칩이 4개니까 64비트군 바이스타 - 8비트 네오지오 - 16비트, 8비트급이던가?	(9점)
6.	창세기전2! 아니야 용기전승, 맞아 용기전승이 확실해!	(6점)
7.	(그림)	5점
8.	(사진)	4점
9.	(사진)	9점
10.	(그림)	5점

용산 길거리 스테이지

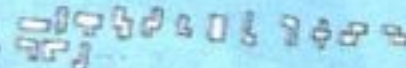
■등장 캐릭터 - S모양 ■캐릭터 레벨 - 2

매장을 나온 또깡은 열쇠고리 미니 테트리스를 즐기며 바쁘게 지나가던 한 회사 여직원을 발견하고 문제를 냈다. 이번에는 매장 스테이지에서처럼 아깝게 박사가 되지 못했던 불상사를 없애기 위해 과감한 힌트를 마구마구 주었다. 그러나 테트리스를 즐기던 그 여자는 테트리스의 모양도 제대로 그리지 못하며 너무나도 비참한 점수를 남기고 말았다. 점수는 8점.

새로나온 벼룩 신문 이름이 게임챔프 라고요?

S모양 : 아~아~ 테트리스라~
또깡 : 맞아요! 맞아!

1. 그게 뭔가요? 벼룩 신문같은건가요? (0점)
2. 어려운 단계까지 가 본 적이 없어서 전부 그릴 수는 없지만 (2점)
3. 보긴 본 것같은데 호랑이? 쥐? 맞다 쥐다 쥐! (0점)
4. 하수구 구멍 수리공 (0점)
5. 내가 뭘 알아요! 정말 (0점)
6. 이거 무슨 만화 영화예요? (0점)
7. 제가 그린 요것은 여자 보글보글이예요 2점
8. 1점
9. 2점
10. 1점

챔프 독자 스테이지

■등장 캐릭터 - 김성진 ■캐릭터 레벨 - 7

또깡은 계속 스테이지들을 돌아다니다보니 너무 지쳐서 이번에는 캐릭터들을 불러 모으기로 했다. 챔프의 게임퀴즈 만점자들의 통계를 내 가장 여러번 만점을 받은 10명의 대표를 집결시켰다. 치열한 경쟁을 뚫고 김성진 군이 또깡을 만물 박사로 만들어 줄 파트너로 선정됐다.

김성진 군은 챔프에 관한 것에 대해서는 대부분 알고 있었지만 게임파워를 읽지 않는 탓일까 PC게임에 대해서는 확실한 지식이 없었다. 대부분의 문제에서 고득점을 획득한 김 군은 또깡을 거의 만물박사로 만들 것 같았지만 마리오의 직업을 엉뚱하게 대답하는 바람에 총 69점을 받아 1점차로 아깝게 박사를 만드는데 실패했다.

PS, SS, SFC, GB는 다 있는데… PC게임은 잘 몰라요!

성진 : 마리오는 호위병!
또깡 : 엥

1. 3월호부터 매달 10일로 바뀌었습니다. (10점)
2. (7점)
3. 상상의 고슴도치 (10점)
4. 정의로운 공주 호위대 (0점)
5. 재규어 - 64비트 바이스타 - 16비트 네오지오 - 16비트 (7점)
6. 창세기전2 아니면 폴리~ 뭔가 있었는데… 아! 폴리크롬 (5점)
7. 이게 맞을 지 모르겠지만 ~ 이거 맞던가? 7점
8. 6점
9. 사실 이 폼이 아닌데 스파를 SFC로 하도 많이 해서… 7점
10. 10점

개발사 스테이지

■등장 캐릭터 - 김종팔 명인 ■캐릭터 레벨 - 9

게임챔프 발행일이 언제 바뀌었나요?

또깡 : 정말 몰라요?
종팔 : 이상해요! 아무것도 기억이 안나요!

1. 매월 5일! 제가 근무했던 때 그랬었는데 지금도 5일 아닌가요? (0점)
2. (7점)
3. 고슴도치일껄! (10점)
4. 배관공돌이 (10점)
5. 재규어 – 64비트 바이스타 – 그런 거 관심없음. 오로지 PS 네오지오 – 예전부터 그것만은 잘 몰랐는데… (3점)
6. 창세기전2 (8점)
7. 어! 이거 시간 다 되면 나오는 괴물같네… 4점
8. 7점
9. 6점
10. 8점

기대했던 종팔이 저조한 점수를 내자, 또깡은 게임 만물 박사에의 꿈을 버리고 픽 고꾸라졌다.

-THE END-

재미있는 게임제작 기법

지난호에서는 폴리곤이라는 것에 대한 개념에 대해서 알아보았다. 이번 호부터는 기타 여러가지 하드웨어적인 효과들에 대해서 설명하기로 한다.

필자:이동운 (주)주윤전자 프로그래머

* 하드웨어

지난호에서 나열한 여러가지 쉐이딩 기법이나 필터링 기법은 많은 속도를 요구하기 때문에 빠른 하드웨어가 필수적이다. 단순히 3D 좌표를 관리하는 수준이라면 어지간한 하드웨어로 충분하지만 좀 더 사실적인 이미지를 위해서는 3D를 겨냥하여 제작한 하드웨어가 아니면 역부족이다.

버철 파이터 1은 모델 1으로 제작되었는데, 이 모델 1은 텍스처매핑 조차도 할 능력이 없어, 단색에 플랫 쉐이딩만을 한다. 그에 비해 버철 파이터 3를 가능케 한 모델 3는 초당 100만개의 폴리곤을 처리할 수 있는 능력이 있고, 거기에 갖가지 쉐이딩과 필터링을 적용하는 것이 가능하다고 한다. 또한 최근에 등장한 코나미의 코브라 기판은 초당 500만 폴리곤을 표현 가능하다고 한다. 미리 말했듯이, 처리할 수 있는 면의 수가 많아질수록 더 사실적인 이미지가 만들어지기 때문에 초당 처리할 수 있는 폴리곤의 수는 3D 게임을 제작할 때 가장 중요한 요소 중의 하나가 된다.

* PPS(Polygons per second)

흔히들 초당 10만 폴리곤, 100만 폴리곤 이라는 말을 많이 들어봤을 것이다. 이 때의 기준은 무엇을 가지고 하는 말일까?

이것은 특별히 정해진 국제적인(?) 규격이나 기준이 없다. 그렇기 때문에 각각의 하드웨어 성능에 따라 무엇을 기준으로 한 것인지를 알아야 한다. 우선 초당 몇 폴리곤 이라는 말은 몇 프레임으로 동작하느냐가 첫번째 기준이 된다. 초당 30 프레임으로 동작하는 게임이 있다면 이것은 1초에 30번의 화면전환을 하고 있다는 말이다. 예를들어 초당 60 프레임이며 초당 60만 폴리곤이 가능한 하드웨어가 있다면 이것은 한 화면에 표현할 수 있는 폴리곤이 약 1만 폴리곤이라는 것이다. 즉 화면에 1만 폴리곤을 구사하고 이것을 1초에 60번 동안 화면을 전환시킨다는 것과 같은 말이다.

그러면 1만개라는 갯수에서 1개의 폴리곤 크기는 얼마만한 것인가? 화면에 꽉 차는 것이 1만개라는 소리인가? 그렇지는 않다. 여기서 말하는 1만개는 그 하드웨어를 만든 회사에서 폴리곤의 싸이즈를 얼마로 했느냐에 따라 모두 다르지만 대체로 8×8(화면에서 가로로 8개, 세로로 8개의 점으로 만들어진 작은 사각형의 크기. 고해상도 게임들을 제외하면 보통의 게임화면은 320×240 정도에서 크게 벗어나지 않는다) 또는 16×16 을 기준으로 하는 경우가 많다.

위에서 말한 것 말고도 텍스처매핑을 한 상태인가 아닌가, 쉐이딩을 한 상태인가 아닌가에 따라서도 그 수치는 크게 바뀌게 된다. 결국 정확한 성능을 설명하려면 모든 가능한 요소를 설명해 주어야 한다. 초당 30만 폴리곤 구현(텍스처매핑 상태에서 초당 60 프레임과 플렛 쉐이딩, 폴리곤의 크기는 8×8 기준)...이러한 식으로 정확한 기준을 제시해야 그 하드웨어의 성능을 어림잡아 짐작할 수 있는 것이다.

* 레이 트레이싱

쉐이딩과 같은 3D 처럼 보이게 하는 많은 방법들은 일종의 편법에 가깝다. 궁극의 기법은 역시 레이 트레이싱(Ray Tracing)이라고 할 수 있을 것이다.

이것은 시선에서 빛의 경로를 그대로 따라 가면서 찾아진 3차원 공간상의 물체를 표현하는 기법으로서, 가장 기본적인 원리에 충실한 기법이라고 할 수 있을 것이다. 다만 이 속도는 엄청난 속도를 요구하기 때문에 워크스테이션에서 조차 실시간으로 물체를 표현하기 힘들다. 때문에 아직은 게임에 사용하기 힘든 단계지만, 미래의 3D 게임은 좀 더 사실적인 게임을 위해 이 레이 트레이싱을 사용하게 될 것이다.

화면을 예쁘게 꾸며주는 기법

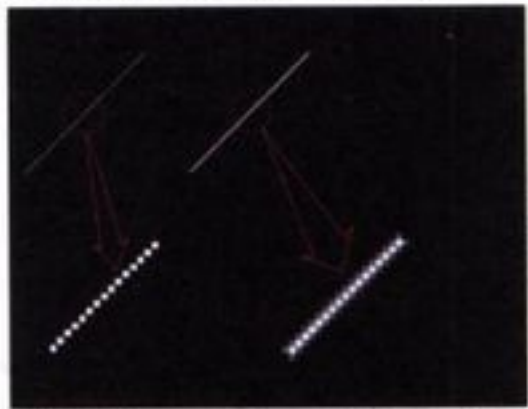
* 안티 앨리아싱(Anti-aliasing)

이 기법은 주로 표준 해상도(약 320×240)에서 많이 사용

되는 기법이다.

이 해상도에서는 모니터나 TV 화면이 선명하지 않더라도 화면을 구성하는 픽셀의 크기가 눈에 보일 수 있다.

이렇게 다듬어지지 않은 거칠은 화면을 좀 더 부드러운 화면으로 변화시켜주는 편법이 안티 앨리아싱이다. 그림을 보면 그 차이를 알 수 있을 것이다.

즉, 표현해야 하는 그래픽이 대각선이라면 이 때 선과 배경의 중간색에 해당하는 색들을 둘 사이에 나열해 주므로써 좀 더 부드러운 효과를 주는 것이다.

왼쪽은 보통 상태의 선, 오른쪽은 안티 앨리아싱을 적용한 선이다

안티 앨리아싱을 이용하면 대상물이 부드러워지기 때문에 이 방법을 반복시켜서 화면을 뿌옇게 만들어 멀리있는 배경이나 반투명효과를 적용시킨 후에 안티 앨리아싱을 적용시켜서 부드러운 연기나 구름 등에 만들기도 한다.

하지만 그 효과적용 범위가 화면 크기 전체일 경우 화면의 모든 부분에 대해서 중간색들을 찾아야 하기 때문에 게임속도가 느려지기 십상이다.

실제로 게임제작시 그래픽에 안티 앨리아싱을 적용시킬때 하드웨어적으로 구현하기도 하고 그래픽 디자이너가 그림을 그릴 때 직접 표현하기도 한다.

닌텐도64는 하드웨어적으로 더불 안티 앨리아싱 가능하다고 한다. 그로인해 화면이 고해상도가 아니어도 고해상도 못지 않은 부드러운 이미지를 구현할 수 있는 능력을 가지고 있는 셈이다

즉, 하드웨어적으로 적용시키는 방법과 미리 적용시킨 그림을 등장시키는 방법의 2가지로 나누어지고 있다.

그럼 기본적인 컴퓨터 장비만을 가지고 이 방법을 구현할 수는 없을까? 당연히 구현할 수 있다. 그래픽 프로그램이 있다면 웬만한 경우 안티 앨리아싱 메뉴가 있다. 만약 그래픽 프로그램은 있는데 안티 앨리아싱 기능이 없다면 직접 구현할 수도 있다.

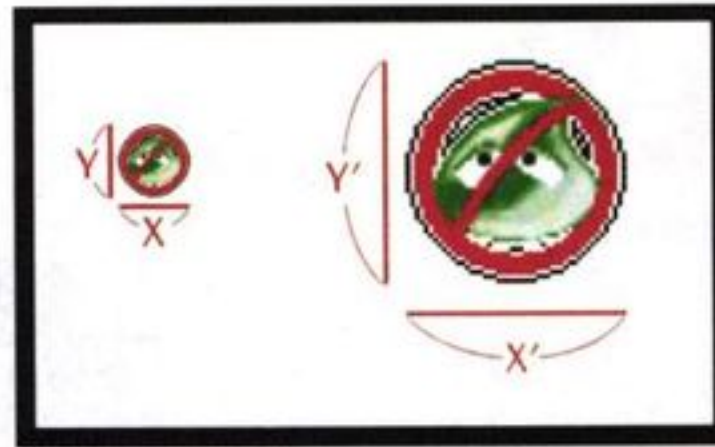
즉, 부드러운 효과가 나도록 스스로 중간단계에 해당된다고 생각되는 색을 직접 그려주면 되는 것이다. 단지 메뉴상에 있는 경우에는 프로그램이 알아서 그런 번거로운 작업을 줄여주고 스스로 가장 적절하다고 생각되는 색을 찾아주는 것 뿐이다(하지만 실제로 프로그램에서 지원해주는 것이 훨씬 편하겠죠?

* 확대, 축소

게임을 하다보면 그림을 일일히 크게 작게 그린 것 말고도 자연스럽게 프로그램에 의해 확대, 축소되는 경우를 볼 수 있다.

그래픽 디자이너가 확대, 축소 되는 경우의 모든 그림을 감당하려면 많은 기초작업이 필요하고 한장한장 마다의 그림을 다듬기 위해서도 많은 시간이 필요하다.

때문에 최근에는 프로그램적으로 확대, 축소를 하는데 대부분의 프로그래머들은 모두 구현할 수 있는 기본적인 기법이다.

가장 많이 사용하는 기본적인 개념은 다음과 같다.

확대와 축소에 관한 그림

즉, 왼쪽의 그림이 오른쪽으로 확대되기 위해서는 여러가지 방법이 있겠지만 가로와 세로의 크기 비율을 계산해서 확대율을 계산, 적용시키는 것이 일반적이다. 이렇게 되면 소위 대문짝만한 도트 크기로 점점 확대되는 것이다. 그림에서 확대기법을 적용시키면 확대되어질 그림인 오른쪽 그림의 가로길이(X')를 원래 그림의 가로길이(X)로 나누어 준 값(확대율)을 이용한다. 원래의 그림에서 한 점의 데이타를 읽어내고 그 값에 확대율을 더해서 확대될 그림을 표현한다. 이렇게 더해주다보면 확대율 만큼만 원래 그림에서 읽어낸 점이 커진다.

그렇게 되면 다음 점을 읽어내고 위의 과정을 반복하면서(세로도 마찬가지로)과정을 계속 보게 되면 그림이 확대되는 것이다. 축소의 경우는 반대로 생각하면 된다.

하지만 확대시 도트 한개 자체가 말 그대로 어떤 여과과정 없이 그대로 커지기 때문에 커다란 사각형으로 확대되어 버린다. 하드웨어적으로 속도가 빠르다면 이 중간과정에 안티 앨리아싱 기능을 적절히 사용해서 부드러운 영상을 제공할 수도 있다.

※다음호에서는 마지막으로 다른 기법들에 대해서 설명하기로 한다.

PS용 프로 액션리플레이용 비법 코드

잠깐만!

파이널판타지7

전투후, 경험치(EXP)를	8009BF70 FFF	방어력 999	8009BFEE 00FF
16777215 받을 수 있다	8009BF72 00FF	마법공격력 999	8009BFF0 00FF
전투후, 능력(AP)를	8009BF74 FFFF	마법공격력 999	8009BFF2 00FF
166777215 받을 수 있다	8009BF76 00FF	현재HP 9999	8009BFF4 270F
소지금 9999999길	8009B9F8 967F	최대HP 9999	8009BFF6 270F
	8009B9FA 0098	현재MP 9999	8009BFF8 270F
힘 255(크라우드)	3009BFE6 00FF	최대MP 9999	8009BFFA 270F
체력 255	3009BFE7 00FF	세이브가 언제든지 나온다	8009BA3E 0000
마력 255	3009BFE8 00FF	전투종료 후 레벨99	8009BF02 0080
정신 255	3009BFE9 00FF	아이템 xx=개수 yy=종류	8009B378 xxyy
속도 255	3009BFEA 00FF	마테리아 1개 변경	3009B5F8 00xx
운 255	3009BFEB 00FF	마테리아 1개의 AP최고	3009B5F9 00A0
공격력 999	8009BFEC 00FF		

파이널 판타지7 마테리아 일람표(위 표에서 마테리아 변경의 xx에 삽입)00

00	MP 업	01	HP 업	02	스피드
03	매지컬	04	럭키	05	경험치 업
06	길 업	07	적을 막음	08	적을 부름
09	초코보 부름	0A	선제공격	0B	원거리 공격
0C	모든부대	0D	카운터	0E	전체공격
0F	연계공격	10	보호	11	수중호흡
12	HP MP바꾸기	13	W 마법	14	W 소환
15	W 아이템	16	부스터	17	전체부대
18	커맨드 카운터	19	마법 카운터	20	파이널 어택
21	추가베기	22	~하는 중에 훔치다	23	마법쓰는 중
24	훔치기	25	간파하다	26	법칙
27	던진다	28	변화	29	필살
30	마스터 커맨드	31	불꽃		

히트한 게임 타이틀 분석

"슈퍼, 드래곤, 판타지" 단어만 들어가면 성공한다!

가정용 게임기가 최초로 나온 1980년 초반부터 지금까지 나온 게임의 종류는 무수히 많다. 그러나 그 수많은 게임들 중 히트한 작품의 타이틀을 살펴보면 대부분 일정 단어가 들어있음을 누구나 알 수 있을 것이다. 반드시 이 단어가 들어가야 성공한다는 보장이 있는 것은 아니지만 '발매 초기의 히트는 일정' 단어에 따라 좌우될 수도 있을 만큼 중요하다. 챔프는 여기에서 그동안 발매된 게임 타이틀을 장르 또는 단어, 최근의 동향 등을 분석해 게임의 질적인 면만큼이나 중요한 게임 타이틀 선정에 대해 알아본다.

최장수 기록한 국민적 타이틀 / MARIO 시리즈

히트 게임 시리즈들 중에 같은 단어가 가장 많이 들어간 게임은 무엇일까? 슈퍼? 전설? 파이터? 파이널? 그러나 동일단어 게임 히트작의 최고는 바로 '마리오'라는 단어가 들어간 게임들이다. '슈퍼'라는 단어가 들어간 게임들은 여러 종류의 게임들이 있으므로 우선 접어두도록 한다. 격투 게임들을 연상하며 '파이터' 등을 생각한 사람들도 많이 있겠지만 사실 그 수많은 격투 게임들 중 히트작만을 생각한다면 '파이터'라는 단어가 들어간 게임은 그리 많지 않다. 하지만 '마리오'라는 단어가 들어간 게임들은 거의 대부분이 히트게임이 되었고 여러가지 장르로 수많은 게임들이 등장하였다. '마리오'라는 이름은 83년 패밀리용으로 탄생한 '마리오 브라더즈'에서부터 시작되었다. '동키콩'에서 최초로 등장한 마리오는(하지만 그 당시에도 마리오라는 이름을 가지고 있었는지는 불확실하다.) 마리오 브라더즈에서 처음으로 자신의 이름을 내걸고(?) 등장했으며 그 후에 슈퍼마리오 브라더즈가 엄청난 인기를 끌게되면서 '마리오'라는 단어가 들어간 게임들의 히트 행진은 시작되었다.

■'마리오' 단어가 들어간 히트게임들 : 마리오 브라더즈(최초), 슈퍼마리오 브라더스 시리즈(1, 2, 3), 슈퍼마리오 USA, 슈퍼마리오월드, 슈퍼마리오랜드, 마리오 페인트, 마리오 피크로스, 마리오와 와리오, 슈퍼마리오 카트, 마리오RPG 등

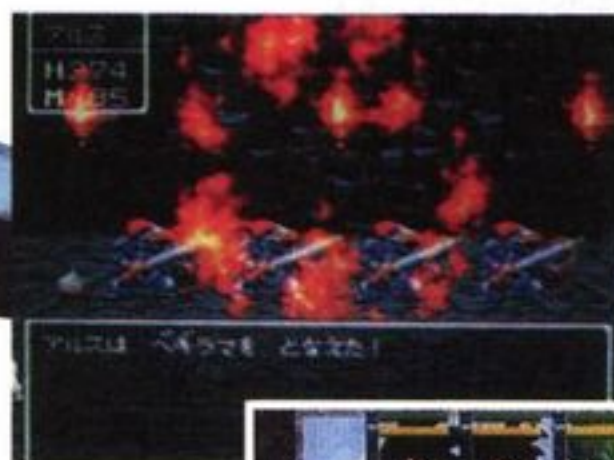
▲ N64용 슈퍼마리오64

▲ 슈퍼마리오1, 2, 3, USA를 모은 슈퍼마리오 콜렉션

RPG 게임에 많이 나오는 단어 - 드래곤, 판타지, 전설

-드래곤 편-

가정용 게임기가 등장하고, 꾸준히 즐길만한 게임을 찾는 유저들이 늘어나면서 등장한 것이 바로 RPG 게임이다. 가정용 게임기용 RPG 게임의 아버지라 할 수 있는 게임이 바로 드래곤 퀘스트이다. 86년에 호리이 유지 씨에 의하여 처음 등장한 이 게임은 그후 등장한 가정용 게임기용 RPG 게임의 효시가 되며 발전되어 왔다.

왜 제목에 '드래곤'이라는 단어가 쓰였을까? 그것은 아마도 드래곤퀘스트의 보스가 '용왕'이고 전설속의 최강생물인 드래곤이 등장한다는 것을 부각시키기 위해서일 것이다. '드래곤'이라는 단어가 들어간 게임들의 공통점은 '드래곤'이 등장한다는 점이다. 이 게임들에서 용은 대부분 강력한 존재로 등장한다. 드래곤퀘스트 시리즈에서는 매우 강력한 몬스터, 주인공들의 친구, 보스 등으로 등장하고 만화로도 유명한 드래곤볼 시리즈에서는 주인공들의 소원을 들어주는 신룡으로 등장하며 드래곤 슬레이어에서는 절대적인 힘을 가지고 있는 강적으로 등장한다.

◀ SFC용으로 리메이크된 드래곤퀘스트3

▲ 여러가지 기종으로 발매된 드래곤볼Z 시리즈

■'드래곤' 단어가 들어간 히트게임들 : 드래곤퀘스트 시리즈, 드래곤볼 시리즈, 드래곤슬레이어 시리즈 등

-판타지편-

RPG 게임들은 대부분이 실제 세상에는 없는 또다른 세상, 꿈속에서나 있을법한 세계를 배경으로한 모험을 그리고 있다. 이러한 세계를 판타지(환상)의 세계라고 한다. 판타지라는 단어를 보면 웬지 RPG 게임이 떠오르지 않는가? 최초의 테이블토크 RPG 게임인 '던전즈 & 드래곤즈'나 '반지전쟁'같은 소설에서 나오는 배경이 바로 판타지의 세계인 것이다. 수많은 RPG 게임들의 제목에 판타지라는 단어가 들어가는

▲ 파이널판타지7의 필드화면

▲ 노래가 나오는 것으로 유명한 테일즈 오브 판타지아

것을 보면 판타지라는 단어가 모험의 세계를 상징하고 있다는 것을 알 수 있다. 드래곤퀘스트와 함께 가정용 게임기 RPG의 양대산맥을 형성하고 있는 '파이널판타지'에서도 판타지라는 단어를 사용하고 있다. 그리고 MD용 최고의 RPG 게임인 판타지스타도 여기 포함된다.

■'판타지' 단어가 들어간 히트게임들 : 파이널 판타지 시리즈, 판타지스타 시리즈, 테일즈 오브 판타지아 등

-전설편-

RPG 게임들에 공통적으로 등장하는 것에는 무엇이 있을까? 바로 보물, 던전, 공주, 용사, 그리고 전설이다. RPG에서 플레이어는 여러가지 전설을 듣고 모험을 하거나 스스로 전설 속의 용사가 되기도 한다. 전자의 경우는 MD와 SS용으로 등장한 루나-더 실버스타가 해당되고 후자의 경우는 드래곤퀘스트3가 해당된다. 전설이라는 단어는 그 자체의 뜻도 있지만 이 단어를 보았을 때 그 무언가를 느끼게 한다. 바로 '웅장함'이다. 전설은 게임의 웅장한 스케일을 상징하는 것이다. 실제로 전설의 오거배틀같은 게임을 하다보면 캐릭터, 클레스, 스토리 등이 상당히 세밀하면서도 엄청나게 웅장한 스케일을 가지고 있다는 것을 알 수 있다. (방대한 내용의 -오거 배틀 사가 제 5번째 이야기- 등)

■'전설' 단어가 들어간 히트게임들 : 젤다의 전설, 성검전설 시리즈, 전설의 오거배틀 등

제목만 봐도 신나는! - 실황

실제로 TV 중계방송을 보는듯한 느낌으로 즐기는 게임이 바로 실황중계시리즈이다. 'RESPONSE SOUND SYSTEM'이라는 새로운 사운드 방식을 사용하여 SFC용으로 '실황! 파워풀 프로야구'가 최초의 실황중계 스포츠 게임으로 탄생되면서 스포츠 게임의 기준이 바뀌게 되었다. 단순히 선수 이름이 실명화되고 시원시원한 타격음, 시스템 등만 중요시 되었던 스포츠 게임이 실황중계를 통하여 실제로 게임속에 빠져드는듯한 느낌을 받도록 만드는 것이 가장 중요한 것으로 바뀐 것이다. 실황 파워풀 프로야구가 대히트를 치면서 야구게임인 파워리그 등이 실황중계 방식으로 바뀌었고 차세대 게임기로 나오는 대부분의 스포츠게임들이 실황중계를 채택하고 있으나 아직은 코나미사의 실황시리즈를 능가하지는 못하고 있는 실정이다. 실황중계를 채택한 스포츠 게임들은 점차 늘어나고 있으나 '실황'이라는 단어를 사용하는 것은 오직 코나미사의 게임들 뿐이다. 실황중계를 하는 슈팅게임도 등장할 정도이니 실황을 통한 박력있는 게임진행은 코나미사의 트레이드마크가 되어버렸다고도 할 수 있다.

◀ 64DD로 발매될 젤다의 전설64

▼ SFC용 성검전설3

▲ 실황축구 시리즈의 최신작 실황! 퍼펙트 스트라이커

▲ N64로 발매될 실황 파워풀 프로야구4

■'실황' 단어가 들어간 히트게임들 : 실황 파워풀 프로야구 시리즈, 실황 월드사커 시리즈, 실황 떠버리 파로디우스, 실황 위닝11 시리즈 등

슈팅게임에서는? - 19??

게임을 접한지 오래된 유저라면 캡콤의 성공작인 1942라는 슈팅게임을 알고 있을 것이다. 스트리트 파이터의 대성공으로 엄청나게 발전하기 이전의 캡콤은 가끔씩 게임 하나씩 내놓는 영세한 중소기업에 불과했다. 그당시 캡콤이라는 이름을 알려지게 만든 게임이 바로 1942다. 제 2차 세계대전을 배경으로 미국의 전폭기 '라이트닝 타이거'를 조종하여 일본군을 무찌른다는 단순한 줄거리의 이 게임은 총알을 발사하고 위험할 때는 공중회전으로 적을 피한다는 단순한 게임규칙을 가졌음에도 불구하고 상당한 인기를 끌었다. (요즈음 슈팅게임들을 보면 위험할 때 강력한 특수무기를 발사하여 공격을 피할 수 있는데 이것도 1942의 공중제비에서 유래된

◀ 최고의 인기를 누리는 스트라이커즈 1945

▼ 캡콤의 19?? 시리즈 최신작 19XX

것이라고 할 수 있다.) 이에 후속작이 등장했는데 와이드건, 발칸포 등의 여러가지 무기가 등장하고 초거대 보스의 출현, 옵션의 등장, 2인 동시 플레이가 가능하게 된 1943이었다. (1942도 2인용은 가능했지만 동시 플레이가 아닌 한번씩 번갈아가며 즐기는 방식이었다.) 1943은 1942와는 비교할 수도 없을 만큼 초절정의 인기를 누렸고 이에 후속작인 1943패가 등장하기에 이르렀다. 그 후 1944가 등장하였고 최근에는 캡콤의 19?? 시리즈의 최신작인 19XX와 최근 슈팅게임에서 엄청난 인기를 얻고 있는 아트라스의 스트라이커즈1945가 발매되어 경합을 벌이기도 했다.

■'19??' 단어가 들어간 히트게임들 : 1942, 1943, 1943패, 1999, 1944, 19XX, 1945 등

최고 인기 단어 - 슈퍼

엄청나게 쏟아져나오는 게임들 중에서 제목에 가장 많이 쓰이는 단어는 무엇일까? 말할 필요도 없이 '슈퍼'이다. 슈퍼라는 단어가 들어가면 어쩐지 뭔가가 있어보이는(?) 느낌까지 든다. 마리오 브라더즈에서 탈바꿈하며 등장한 마리오 시리즈도 슈퍼마리오 브라더스 시리즈이고 스트리트 파이터2 시리즈에서 한번더 버전 업한 것도 슈퍼 스트리트 파이터2 시리즈이다. 물론 슈퍼라는 단어를 사용한 게임들이 모두 성공하는 것은 아니다. 실패한 게임들도 엄청나게 많다. 그럼에도 불구하고 슈퍼라는 단어가 게임의 제목에 자주 사용되는 이유는 무엇일까? 그에대한 답은 여러가지로 생각해 볼 수 있다. 우선 슈퍼라는 단어를 사용하면 앞에서도 말했듯이 이유를 알 수 없는 대단함(?)을 느끼게 한다. 솔직히 '백투 더 퓨처'라는 게임과 '슈퍼 백투 더 퓨처'라는 게임이 있다면 어느쪽을 한번더 쳐다보고 관심갖겠는가? 이것은 말할 필요도 없는 당연한 이유이다.

두 번째 이유는 수많은 게임들이 슈퍼패미콤으로 등장하면서 슈퍼라는 단어를 달게되었다는 것이다. 차세대 게임기들이 등장하기 전의 최고의 게임기라면 단연 슈퍼패미콤을 꼽을 수 있다. 패밀리때의 인기작 게임들의 후속작이 슈퍼패미콤으로 발매되면서 '이 게임은 슈퍼패미콤용 시리즈 게임입니다.'라는 뜻을 나타내듯이 슈퍼라는 단어를 사용했던 것이다. 이러한 예로는 슈퍼 봄버맨, 슈퍼 패미스타 등 여러 가지 게임들이 있다. 또 시리즈가 아니고 새롭게 발매되는 게임들도 슈퍼패미콤용을 나타내기 위해서 슈퍼라는 단어를 사용했다. 슈퍼 덩크슛, 슈퍼 백투더퓨처 등이 이러한 예이다.

■'슈퍼' 단어가 들어간 히트게임들 : 슈퍼마리오 시리즈, 슈퍼 스트리트 파이터 시리즈, 슈퍼 로봇대전 시리즈, 슈퍼 삼국지 시리즈 등

◀ 슈퍼 퍼즐파이터X의 승리포즈

▲ PS용으로 발매된 제 4차 슈퍼로봇대전

최근의 인기 단어 - 버철

가장 최근에 엄청난 인기를 얻으며 부상하고 있는 단어가 있다. 바로 '버철'이다. 버철은 그 이전부터 여러가지 게임의 제목에 사용되고 있었으나 아케이드용 버철 레이싱이 등장해서 엄청난 인기를 얻게 되면서 새로이 등장하는 많은 게임들에 사용되기 시작했고 차세대 게임기가 보급되면서 부지기수로 많이 사용되었다. 차세대기의 강점인 3D 폴리곤을 사용한 게임들에는 당연하다는 듯이 버철이 제목에 들어가게된 것이다. 버철이라는 단어는 원래 실제로는 체험하기 힘든 여러 가지 것들을 가상의 세계에서 실제처럼 체험하게 해주는 것을 뜻한다. 스프라이트로 만들어진 캐릭터들이 움직이는 게임들에 비해 폴리곤을 사용한 게임은 실감 체험도가 엄청나게 뛰어나지기 때문에 이러한 단어가 붙게 되었다. 폴리곤을 사용해서 실감나는 레이싱을 즐길 수 있었던 버철레이싱을 시작으로 하여 버철 파이터, 버철 캅 등의 액션, 슈팅게임들에까지 이르더니 버철 레스링, 버철 하이드라이드, 버철 배구 등 거의 모든 장르에까지 폴리곤이 사용되면서 버철이라는 수식어가 따라다니게 된 것이다. 최근에는 버철 파이터 시리즈의 최신작인 버철 파이터3가 등장했는데 인간과 거의 흡사한 모습의 캐릭터들이 등장하고 배경 또한 실제와 착각할 정도로 만들어져 있어 유저들에게 충격과 즐거움을 가져다주고 있다.

▲ 아케이드용 버철파이터3

▲ SS용 버철온

■'버철' 단어가 들어간 히트게임들 : 버철 파이터 시리즈, 버철 캅 시리즈, 버철온, 버철 스트라이커, 버철 레스링, 드래곤볼Z-버철 리얼리티, 버철 레이싱 등

MAGIC
The Gathering

REBECCA GUAY
D.G. CHICHESTER
TIM AND GREG HILDEBRANDT

덱 구성과 콤보 활용법

■총 진행 : 매직 클럽
■감수 : 전유택
■매직 강좌 : 제 8회
1. 위니덱
2. 싱글 카드
3. 카드 콤보

4th edition을 이용한 덱 구성

이번 호에는 한글판 4th edition을 이용한 덱을 만들어 보려고 합니다.

주제는 백색 '위니'입니다. 위니덱이라고 하면 보통 적은 발동 비용으로 나오는 작은 공격력/방어력을 지닌 생물들을 많이 등장시켜서 게임을 압도하는 방법입니다.

그럼 구체적으로 필요한 카드들을 보죠.

꼭 필요한 카드들이라면, 위니라고 불리우는 작은 생물들이겠죠?

한글판에 있는 작은 백색 생물들을 돌아보면

암로 키스킨
베널리아의 영웅
메사 페가서스
장창병
초원의 사자
툰드라의 늑대
백기사

등이 있습니다.

장점

1. 덱의 운영이 비교적 쉽다.
2. 속도가 빠르다.
3. 특별한 key-card가 없으므로 붕괴될 위험이 상대적으로 적다.
4. 카드의 평균 가격이 싸다.

단점

1. 상대가 생물을 파괴하는데 주력하는 덱이라면 약해진다.
2. 손에 든 카드가 빨리 줄어들게 되므로 상대편이 전술을 세우기 쉽다.
3. 생물들이 몰살을 당하거나 하면 골치아파진다.

아무리 생물이 많이 필요하다고 하더라도 60장을 사용하는 덱에서 생물의 숫자는 20장 내외가 적정선입니다. 이 카드들을 보조해 줄 카드가 필요하기 때문이죠.

우선 꼭 필요한 카드들은 마나 한개로 나오는 2/1 생물 초원의 사자와 백색 마나 두개로 나오는 2/2 흑색으로부터의 보호, 선제 공격의 백기사입니다. 이 두 생물은 각각 레어, 언커먼 카드입니다. 그 만큼 쓸모있기도 하죠. 어쨌든 두 카드는 네장을 모두 넣습니다.

다음으로는 마나 한개로 나오는 생물들을 넣도록 하겠습니다. 1/1 연합 능력의 '베널리아의 영웅' 1/1 선제 공격 능력의 '툰드라의 늑대' 등이 포함되겠군요. 이 두 카드를 포함해서 지금까지 생물의 장수는 16장입니다.

이제 남은 카드는 암로 키스킨, 메사 페가서스, 장창병 중에 한 두 가지를 골라야 겠군요. 저는 암로 키스킨과 메사 페가서스를 두장씩 넣겠습니다. 암로 키스킨은 능력이 재미있어서 넣었고(공격력 2 이상인 생물은 암로 키스킨을 저지할 수 없다) 메사 페가서스는 비행 능력때문에 넣었습니다.

이제 생물 카드는 20장이 되었군요. 다음은 이 덱에 도움을 줄 카드들을 넣어봅시다.

일단은 이 덱의 key-card인 '성전'입니다. 백색 마나 두개로 나오는 이 부여 마법은 '모든 백색 생물에게 +1/+1'을 줍니다. 이해하시겠죠? 이미 게임 중에 많이 나와 있는 나의 백색 생물들에게 모두 +1/+1씩을 해 준다면 상대방에게 주는 피해는 상당히 강해질 것입니다. 게다가 두장 혹은 세장의 성전이 깔린다면? 피해는 엄청나게 커지겠죠? 그래서 성전은 네장 모두 들어가야 합니다. 그 외에 추가될 카드들은 대부분 백색 마법을 쓰는 사람들이라면 거의 필수적으로 넣어야 할 카드들이죠.

이제 백색에서 많이 쓰이는 카드들을 봅시다.

1. 마법력 소거

1W로 나오는 인스턴트. 목표 부여 마법이나 마법 물체를 파괴시킵니다. 백색 마법의 백미라고도 할 수 있는 카드 중 하나죠. 발동 비용대 성능비도 좋을뿐더러 부여 마법, 마법 물체 아무 것이나 파괴할 수 있으므로, 사용 가능성도 아주 높습니다. 백색을 사용한다면 반드시 넣어야 하는 카드

여러 가지 화이트 커먼

Disenchant
디스인첸트
Instant
Destroy target artifact or enchantment.
"There are harsher ways to learn the meaning of the word 'no.'"
— Rashida Scalebane

2. 칼을 쟁기로

W로 나오는 인스턴트. 목표 생물을 게임에서 제외시키면서 그 생물의 주인에게 생물의 공격력 만큼의 생명점을 줍니다. 페널티가 많은 카드가 아닌가 생각하실지 모르지만, 이 카드의 파워는 엄청납니다. 물론 백색 마법사들은 만드시 사용하는 마법이기도 하고요. 마나 한개로 상대 생물을 '게임에서 제외'시키는 것은 정말 무척 좋은 능력입니다. 상대방의 생명점을 올려주기는 하지만, 그래봐야 4점 이상 올리는 경우는 드뭅니다. 4점 정도는 베널리아의 영웅 둘에 성전 한장만 깔려 있으면 한턴에도 깎을 수 있는 점수입니다.

Swords to Plowshares
소드 투 플로우셰어
Instant
Remove target creature from the game. The creature's controller gains life equal to its power.

3. 아마게돈

3W로 나오는 소서리. 모든 대지를 파괴합니다. 이 카드가 왜 좋은지는 대충 아실테고요. 일단 위니 덱에서의 용도를 보죠. 뭐, 다른 덱에서도 거의 용도는 마찬가지 이겠습니다만, 이 카드를 쓰는 타이밍이 아주 중요합니다. 내 생물들의 전체 파워가 상대 생물보다 클 때, 혹은 상대방이 간신히 하나의 생물을 내 놓았지만, 내 생물은 여러 마리 일 때, 등 낼 수 있는 타이밍이 있습니다.

이때 아마게돈을 던져서 대지를 모두 파괴시킵니다. 상대방과 나의 대지가 모두 무덤에 간 후, 평원을 한 장 깝니다. (당연히 대지를 내기 전에 아마게돈을 터뜨리는 거죠) 혹은 마나 한 개를 남기고 대지를 모두 파괴합니다. 그리고 상대방의 생물을 '칼을 쟁기로'를 이용해서 없애버립니다. 그리고 공격하면 보통 5~10점 정도의 피해를 줍니다. 게다가 이 덱의 생물들은 마나 한 두개면 나오기 때문에 대지가 몇장 없어도 충분히 게임을 이끌어 나갈 수 있습니다. 그러니 아마게돈을 던진 후에도 쉽게 게임을 운용할 수 있죠..

Armageddon
아마게돈
Sorcery
Destroy all lands.

4. 신의 분노

2WW로 나오는 소서리. 모든 생물을 매장합니다. 어디에 쓰냐구요? 흠흠.. 보통의 경우 위니 덱에서 사용하는 경우는 별로 없습니다만, 만약을 대비해서 준비해 두는 것도 좋을 듯합니다.

예를 들어 상대방 생물이 두 세마리 나오고 말았는데 모두 공격력이 막강할 경우 '칼을 쟁기로'를 쓰기도 마땅치 않고, 공격하는 것을 저지하자니 내 생물들이 약하고, 안하자니 죽겠고 할 때가 있습니다. 이때 내 생물의 수가 많더라도 과감하게 터뜨리는 거죠. 두 플레이어가 같은 숫자의 카드를 들고 있다면, 단시간에 많은 생물을 내서 진용을 회복하는 것은 위니 덱 쪽입니다. 그러니 판을 확 엎어버린 후 다시 시작하는 기분으로 생물들을 내면 되는 겁니다. 다만 중반 정도 되면 손에 든 카드 장 수가 적어져서 이런 운용이 어렵기는 합니다. 물론 상대방이 신의 분노를 사용하지 말라는 법은 없겠죠?

Wrath of God
Sorcery
Bury all creatures.

그 외

상대방의 마나를 고갈시키는 여러 가지 카드들을 사용하면 좋겠습니다만, 백색에는 그런 카드가 없죠. 그래서 권할 만한 것이 '겨울의 보주' 입니다. 이 카드는 언탭 단계 동안에 한개의 대지만 언탭하게 합니다. 그래서 상대방이 함부로 주문을 사용할 수 없도록 합니다.

상아탑이나 토지세같은 카드들이 많은 도움을 주기는 합니다만, 금년 1월 1일부터 토너먼트에서 금지가 되었으므로 사용할 수 없겠군요.

사용하는 대지

당연히 평원만 쓰면 됩니다. 만약을 위해 미쉬라의 공장을 두장 정도 넣는 것도 좋겠습니다. 저는 웬만하면 대지를 24장 정도 넣습니다만, 한가지 색 덱이므로 20장 정도를 넣는 것이 좋습니다. 그만큼 사용하는 주문의 수가 늘어나게 되니까요.

정리해 보면

생물 카드 20장
성전 4장
마법력 소거 4장
칼을 쟁기로 4장
아마게돈 3장
신의 분노 2장
겨울의 보주 2장

정도가 들어가면 좋겠군요.

이렇게 하면 모두 39장입니다. 그리고 평원 19장 미쉬라의 공장을 두장 넣으면 모두 60장의 덱이 완성되지요.

여기에 사이드 보드를 넣으면 좋겠지만, 솔직히 말해서 4th edition만을 가지고 사이드 보드를 만든다면 보호진 정도가 들어갈까요? 그다지 넣고 싶은 카드가 없군요. 위니덱은 그저 소환하고 때리고 소환하고 때리는 것이 최고입니다.

카드 이야기

이번 호부터 카드에 얽힌 이야기와 그 카드의 활용도에 대한 이야기를 해 보려고 합니다. 일단 한글판으로 나와 있는 카드를 중심으로 설명을 하려고 합니다.

종말의 시계

Armageddon Clock
종말의 시계
Artifact

카드 이름: 종말의 시계
카드의 색: 마법 물체

주문의 종류: 마법 물체

발동비용: 무색 마나 6

내용: 당신의 업킵 단계에 종말의 시계 위에 종말 카운터 한개를 올린다. 당신의 업킵 단계가 끝날 때 종말의 시계는 각 플레이어에게 피해 X점을 입히는데, 그 X는 종말의 시계 위에 올려진 종말 카운터의 개수이다. 누구의 업킵 단계에서라도 어느 플레이어나 4를 지불하여 종말의 시계 위에서 종말 카운터 한개를 제거할 수 있다.

타 신 라잘의 밑에 있던 굴의 흔적에 신선한 홈냄새가 가득찼다. 대전이 있기 오래 전에 많은 비밀과 유물들을 인간의 손으로부터 가장 잘 보존시킨 채로 묻히면서, 퇴락한 도시는 무너져 폐허가 되었다. 지금은 옹이 투성이의 손이 불안한 침묵의 시대를 지배하고 있다.

마르고 작은 생물이 주름진 이마를 손으로 훔쳐내며, 틈을 타서 잠시 쉬고 있었다. 그의 가죽같은 피부는 그의 뼈 아래로 늘어진 것 같았고, 그의 성긴 회색 턱수염은 그의 오랜 삶을 표현하고 있었다. 그러나 그가 다시 걷기 시작했을 때, 그는 젊은이 같은 열광에 사로잡혔다. 오래지 않아 금속성의 울림이 그에게 들려왔다. 축축한 대지에 서 있는 옆사람을 제쳐두고 생물은 이상한 다이얼을 찾아냈다. 기분 나쁘게 끽끽대며, 그는 그의 뒤에 있는 그림자를 보고 돌아섰다.

"주인님, 종말의 시계를 찾았습니다."

훌륭하고 극악한 장치인 종말의 시계는 불러내기 위해 6개의 범용 마나를 필요로 합니다. 그 후부터 당신의 업킵 마다 카운터 한개씩을 올려 놓게 됩니다. 당신의 업킵이 끝날 때, 모든 플레이어가 시계 위에 올려진 카운터 만큼의 피해를 입습니다. 어느 플레이어라도 업킵 동안에 마나 4를 써서 카운터 한 개를 없앨 수 있습니다. 이제 이 카드의 활용 방법에 대해 생각해 봅시다.

이 시계를 사용하기 위해서는 잘 준비된 콤보와 타이밍이 필요합니다. 중요한 점은 나 자신은 시계로부터 피해를 입지 않는 것이죠. 가장 편한 방법은 보호진: 마법 물체 카드입니다. 마나를 지불하는 것 만으로 피해를 방지할 수 있죠. 그렇지만 시계에는 계속 카운터를 올려 놓게 되므로, 상대방은 피해를 입거나 아니면 마나 4개를 써서 카운터를 없애야 합니다.

다른 방법으로는 데미지 전환 카드를 쓰는 방법이 있습니다. 카운터가 4개 쯤 쌓일 때 까지 기다려서 업킵 끝에 피해를 입는 순간 데미지 전환 카드를 쓰는 것입니다. 그러면 지금까지 입은 피해 6점(1, 2, 3점 씩) 이번에 얻은 생명점 4점 해서 총 피해는 2점이 됩니다. 상대는 6점에 4점이 되어서 총 10점이죠. 데미지 전환 카드는 여러 가지로 도움이 됩니다. 그 다음에 추가 피해가 문제된다면, 티타니아의 노래 같은 카드를 이용하면 됩니다.

티타니아의 노래는 부여마법으로 이 카드가 깔리면 모든 비 생물 마법 물체들의 특성이 없어지면서 그 마법 물체들은 발동비용 만큼의 공/방을 가진 마법 생물이 됩니다. 혹은 마법물체 생명부여 카드를 붙여서 생물로 만든 후 공격을 하면, 상대방 턴에는 탭되어 있으므로 상대방 턴의 업킵에는 카운터를 줄일 수 없게 하는 방법도 있습니다.

또 다른 방법으로 종말의 시계와 생명점을 얻는 주문과 콤보를 만드는 것입니다. 콤보라고 하기엔 뭐하지만, 생명 흡수나 생명의 샘 주문을 이용해서 종말의 시계에 의해 잃는 만큼의 생명점을 받아오는 방법도 있습니다.

제가 생각하는 최고의 콤보는

종말의 시계 + 마법물체 생명부여 + 생명 연결

종말의 시계에 마법물체 생명 부여를 붙여서 마법 생물로 만든 후, 생명 연결 카드를 붙이면, 종말의 시계가 입히는 모든 피해만큼 종말의 시계의 조종자가 생명점을 얻게 되므로, 오히려 생명점을 벌게 되죠.

이해를 돕기 위해 예를 들어봅시다. 종말의 시계에 카운터가 두개 쌓여 있고 내 업킵이 되었다고 합시다. 나는 카운터를 하나 올리고 업킵을 마칩니다. 그러면 업킵의 끝에 종말의 시계는 모든 플레이어에게 카운터 만큼의 피해를 입히므로, 나에게 3점 상대방에게 3점의 피해를 입힙니다. 그러나 이 종말의 시계는 마법물체 생명부여가 붙어있어서 마법 생물이 되었고, 생명 연결은 그 카드가 붙어있는 생물이 '입히는 피해' 만큼 조종자의 생명점을 올려주므로 나는 총 6점의 생명점을 얻게 됩니다. 그러니 오히려 3점의 생명점을 벌게 되는 거죠...

반더스는 그 장치를 살펴보기 위해 앞으로 걸어가서, 그의 뾰족한 턱을 어루만지며 생각에 잠겼다. 그는 거미같이 긴 팔을 뻗어서 그 장치의 표면에 묻어있는 흙을 털어냈고, 사악하게 웃었다.

"친구여, 우리가 알고 있는대로 이 것은 세상의 끝이라네."

그 작은 생물은 턱수염을 어루만지며 고개를 끄덕였다.

"정의롭고 합당한 사람들에게 던져주어서는 안되겠지요...."

카드 콤보

통신 상에 올라있는 콤보 리스트를 중심으로 초보자들이 쓸만하다 싶은 콤보를 적어보도록 하겠습니다.

1. 기본 대지 종류+초원의 드루이드+기력 충전(선택 사

항)+야생 덤불(선택 사항)

초원의 드루이드는 마나 엘프라고도 불리우는 생물입니다. 공/방이 1/1밖에 안되는 데도 발동비용이 2G입니다. 물론 능력이 그만큼 좋죠. 탭하면서 목표 대지를 언탭시킵니다. 다시 말해서 한번 사용한 대지를 초원의 드루이드를 탭시키면서 다시 한번 사용할 수 있게 하는 거죠.

여기에 기력 충전 카드를 섞어 씁시다. 기력 충전 카드는 마력 부여: 생물 카드로 이 카드가 붙은 생물은 소환병 없이 공격할 수 있고, 0을 활성화 비용으로 해서 자기 턴에 한번 이 카드가 붙은 생물을 언탭시킬 수 있습니다. 그러니 이 카드를 초원의 드루이드에 붙여주면, 한턴에 한 대지에서 마나 세개를 뽑을 수 있는 거죠. 게다가 대지에 야생 덤불이 붙어 있다면...

2. 아마게돈+정체 불명의 알+데미지 전환

일단 정체 불명의 알을 깝니다. 이제부터 대지가 무덤으로 가면 그 대지의 주인은 2점씩의 피해를 입습니다. 그리고 아마게돈을 터뜨립니다. 그럼 나와 상대방의 대지가 모두 무덤으로 가죠? 대략 10점 이상의 피해를 입겠지요. 이때 데미지 전환을 쓰는 겁니다. 보통 이 콤보를 쓸 때는 중 후반에 한방으로 게임을 끝낼 때 쯤입니다.

3. 낙원의 새+기력 충전

낙원의 새는 마나버드라고도 불리우는 아주 아주 쓸만한 생물입니다. 발동비용이 G이면서 탭하면 아무 색깔의 마나 한 개를 얻습니다. 그러니 기력 충전을 걸어주면 아무 색깔의 마나 두개를 얻을 수 있 습 니 다.

4. ("대지 잠입" 능력이 있는 생물 종류)+팬텀 지대

Phantasmal Terrain은 팬텀 지대가 아니라 환영에 의해 바뀐 영지란 뜻입니다.....

아무튼 아무 대지 잠입 능력을 가진 생물이 있지만, 상대방이 가지고 있는 대지는 그 종류가 아닐 경우, 팬텀 지대 카드를 이용해서 상대방 대지 하나를 원하는 대지로 바꾸고 잠입하는 겁니다.

예를 들어 늪 잠입 능력이 있는 늪지 레이스로 공격하고 싶은데, 상대방은 산과 숲을 가지고 있다면, 아무 대지 하나를 팬텀 지대를 이용해서 늪으로 만드는 겁니다.

5. 어둠의 죔틀+겨울의 보주

어둠의 죔틀은 상대방이 4장 초과의 카드를 들고 있을 경우 4장 초과마다 1점 씩의 피해를 상대방 업킵 끝에 입힙니다. 겨울의 보주는 아까 말씀드린 대로 언탭 단계에 대지를 한장만 언탭할 수 있게 합니다. 그러니 겨울의 보주가 깔리면 쓸 수 있는 주문이 적어지겠죠? 그러면 그럴수록 손에 든 카드는 많아질테고...

6. 늪지 레이스+악의 영향+사악한 힘+지옥의 울부짖음

2번 콤보와 비슷합니다. 다만 악의 영향 카드를 이용해서 상대방 대지를 늪으로만 바꾸는 거죠. 그래서 늪지 레이스로 공격을 하는데, 그냥 하면 미안하니까 사악한 힘을 붙여 주고, 지옥의 울부짖음 같은 걸로 펌핑시켜주면 되죠..

7. 성곽(여러장)+세라 엔젤

성곽은 나의 생물이 언탭되어 있을 때 +0/+2를 줍니다. 세라 엔젤은 공격해도 탭되지 않으므로 언제나 이 보너스를 받을 수 있죠.

8. 변환+불덩어리나 원자분해 같은 X피해 카드

변환을 이용해서 생명점을 깎아 많은 피해를 입히는 콤보

9. 보호진: 흑색+지옥의 왕(희생시킬 생물이 없을 때만)

지옥의 왕은 매우 강력한 생물입니다만, 매 업킵마다 생물 하나 씩을 희생시켜야 하죠. 생물이 있으면 반드시 희생시켜야 합니다. 그러나 희생시킬 생물이 하나도 없는 경우, 지옥의 왕은 조종자에게 7점의 피해를 입힙니다. 이걸 보호진으로 막으면 되죠.

10. 보호진: 흑색+흑사병+백기사

흑사병으로 입히는 피해를 보호진으로 막고, 백기사는 흑색으로부터의 보호 능력이 있으니 피해를 입지 않습니다. 다만 미라지 이후의 룰에서는 흑사병에 의한 피해 1점마다 보호진을 한번씩 발동시켜야 하는 아픔이 있습니다만....

11. 사르디아의 거상+기력 충전

사르디아의 거상은 마나 9개로 나오는 9/9의 강력한 마법 생물입니다. 다만 업킵 단계에 마나 9개를 써야 언탭되는 것이 단점이지요. 기력 충전을 달아서 그냥 일으키면...

12. 흑사병+버섯 공룡

버섯 공룡은 그가 피해를 입은 턴에 플레이를 떠나지 않으면(그러니까 파괴되거나 매장 혹은 게임에서 제외, 혹은 페이즈 아웃 되지 않으면) 턴의 끝에 +1/+1 카운터를 올립니다. 그러니 흑사병으로 매 턴 죽지 않을 정도로만 피해를 입히면 점점 강해지겠죠.

13. 드워프 전사나 타우노스의 지팡이+지옥의 울부짖음+엘 하자즈

드워프 전사는 탭하면서, 타우노스의 지팡이는 마나 두개와 탭하면서, 공격력 2 이하인 목표 생물이 저지당하지 않게 합니다. 물론 그 후에 공격력을 올리는 것은 가능하므로 지옥의 울부짖음을 이용해서 펌핑 업하는 거죠. 여기에 그 생물이 엘 하자즈라면 때리는 만큼 생명점도 찹니다.

14. 드워프 전사나 타우노스의 지팡이+전갈 같은 독 카운터를 주는 생물

13번과 비슷합니다만, 펌핑하는 것이 아니고 독 카운터를 올려 주는 겁니다. 독 카운터는 10개만 쌓이게 하면 이기게 됩니다.

15. 지진(1점만)+코르머스의 종

코르머스의 종이 플레이에 들어오면 모든 늪이 1/1의 생물이 됩니다. 여기에 지진을 1점만 때리면 모든 늪이 무덤으로 가죠....

916. 눈에는 눈+데미지 전환

맞은 피해를 눈에는 눈으로 상대방에게 똑같이 입히고, 스스로는 데미지 전환을 사용합니다.

17. 비행+포도탄 투척기

꼭 없애고 싶은 생물이 있는데 비행하는 생물이 아닌 경우, 포도탄 투척기는 비행 능력이 있는 생물에게만 1점 피해를 입힐 수 있기 때문에 어렵게 됩니다. 이때 그 생물에게 비행을 걸어주어서 비행 능력을 준 후 포도탄 투척기로 피해를 입히면 없앨 수 있습니다.

18. 안개+미끼+덤불 바실리스크

미끼와 덤불 바실리스크 콤보는 잘 아실 겁니다. 문제는 바실리스크가 여거 생물에게 피해를 입어서 무덤으로 간다는 것인데, 안개 주문을 사용해서 서로 피해는 주지 않게 하면 아무 문제가 없겠죠.

매직 게시판

'97 한국 대학부 챔피언 결정전 토너먼트 개최

Wizard of the coast는 새로운 전략과 우수한 매직 플레이어 발굴을 위해 한국에서 〔한글판 발매기념 전국 대학생 매직토너먼트〕를 개최한다. 지난해 세계 챔피언 대회에서 한국 대표로 서형석 군이 참가해 전체 28개국 중 27위를 차지하는데 그친 바 있다.

현재 매직은 8개 국어로 발매되고 있고 세계 대학생들은 자신만의 강력한 덱을 구성해 그 덱으로 토너먼트를 통하여 서로의 실력을 겨루고 있다. 이 행사는 세계 매직 토너먼트에서 우수한 국내 매직 게이머를 출전시키기 위한 국내 예선전이라고 할 수 있다.

한편 한국 매직토너먼트 센터에서는 지속적으로 대학부 토너먼트를 개최할 예정이며 이번 토너먼트 결정전의 세부 사항은 다음과 같다.

○ **일시** : 1997년 2월 22일 - 23일

○ **상품 및 장학금**

1위 펜티엄급 컴퓨터 1대 및 장학금 500,000원

2위 휴대폰 1대 및 장학금 300,000원

3위 호출기 1대 및 장학금 100,000원

○ **참가 자격**

전문대학 및 대학생으로서 2인 1개팀으로 참가.

(97년 입학자 포함)

대학별 참가팀 수는 제한없음

○ **장 소**

한국매직토너먼트센타(KDTC)

○ **접수처**

WIZARDS OF THE COAST

한국지사 (02-3448-2148)

한국 DCI토너먼트센타 2월초 오픈

최근 들어 매직 유저가 급증함에 따라 위저드 오브 코스트 한국지사에서는 국내 매직 게이머들의 효율적인 토너먼트 관리를 위해서 2월 1일 지하철 2호선 합정역 앞에 한국DCI토너먼트센타를 오픈한다.

DCI는 'DUALIST CONVOCATION INTERNATIONAL' 약칭이며 듀얼은 매직 더 개더링의 대전을 의미하기 때문에 매직 플레이어를 듀얼리스트라고 불리고 있다.

공식 토너먼트에 참가하려면 마나 멤버쉽이라는 회원 구분에 의해 DCI의 멤버로서 마나 멤버 등록용지에 이름 및 기타 정보를 기입하면 무료로 등록된다. 마나 멤버의 DCI 공식 토너먼트에서의 성적은 직접 세계랭킹으로 반영된다. 인터넷이나 한국 DCI 토너먼트센타 본부에 문의하면 자신의 세계랭킹을 게임 후 6주 이내 알 수 있다. 그리고 세계랭킹의 톱 클래스의 듀얼리스트는 미국에서 행해지는 〈프로투어 토너먼트〉 및 세계 선수권인 〈월드 챔피언쉽〉에 초대된다.

이 토너먼트에서는 많은 액수의 장학금과 부상을 받는 대회도 있다. 96년의 상금 총액은 백만달러였다. 공식 인정 토너먼트에는 공식 심판이 반드시 필요하고 한국내에 공식 인정토너먼트를 개최하려면 한국 DCI 토너먼트센타의 승인을 받아야 한다.

매직 초보자를 위한 「세라의 성」오픈

매직은 기존의 컴퓨터나 게임기를 이용하여 즐기는 종전의 게임과 전혀 다른 새로운 장르의 게임이기 때문에 매직을 처음 접하는 사람으로서는 배우기가 쉽지 않다.

Wizard of the coast 한국 지사에서는 매직을 아주 빠르고 즐겁게 숙련된 경험자로부터 배울 수 있도록 〔세라의 성〕이라는 공간을 마련하였다. 세라의 성은 초보자라면 누구든지 입장이 가능하고 매주 월요일, 목요일, 토요일 오후 1시부터는 정기적으로 초보자가 매직을 체계적으로 배울 수 있도록 설명회를 개최하고 있다. 중급자들을 위해 개별적으로 게임의 전략과 마법 운영능력을 키우는 중급자 세미나를 매주 일요일 오후 1시부터 정기적으로 열고 있다.

한편 세라의 성에 처음 출입하는 초보자들은 반드시 초보자로 등록을 해야하며 등록 후 2개월간 무료로 세라의 성을 이용할 수 있으며 초보자들을 위한 저렴한 가격의 매직 세트의 구입이나 초보자 토너먼트 등 다양한 이벤트에 참가도 가능하다.

홍콩에서 아시아 태평양 최고의 마법사를 뽑는다

아시아 태평양 지역에서 최고의 마법사를 뽑는 매직 토너먼트가 오는 2월 14일부터 16일까지 홍콩에서 개최된다. 아시아, 태평양 지역에서 명석한 두뇌와 다양한 전략을 구사하는 국가 대표들이 한자리에 모여서 자신만의 덱으로 실력을 겨루게 된다.

참가국은 한국, 일본, 싱가폴, 호주, 홍콩, 뉴질랜드, 대만, 필리핀, 인도네시아, 말레이지아, 태국 등 총 11개국에 달한다.

96년 8월의 세계 챔피언 대회에서 예상을 뒤엎고 1억 6천만원의 장학금을 차지하고 텁성적이 세계

의 경우 블랙과 레드의 크리쳐와 다이렉트를 쓴 덱이었다. 3위를 하신 서동진 군의 경우 화이트 위니의 덱을 구사하였다.

심판의 경험 부족과 운영 미숙으로 토너먼트 진행에 무리가 있었고 행사장이 협소한 관계로 혼잡한 분위기 속에서 게임을 진행하다보니 플레이어들이 게임을 하는데 어려움이 있었다.

그러나 한국 대표선발전이라는 이슈를 가진 대회였기 때문에 플레이어들의 적극적인 참여로 이번 대회는 국제대회 선발전이라는 대회의 이미지에 걸맞게 치루어졌다고 할 수 있다.

7위(아시아 태평양에서는 1위)를 한 호주 플레이어를 감안하면 호주의 우승 확률이 높고 준우승은 일본(세계 10위, 아시아 태평양 2위)이 유력한 후보가 될 것으로 보인다. 매직 토너먼트는 국제적인 지적 스포츠게임으로 일반인을 비롯한 대학생 및 중고생에게 폭발적인 인기를 얻고 있는 한국 매직은 이번 대회에서는 지난 국제대회에서 잃은 명예를 되찾을 수 있는 좋은 기회가 될 것이다.

포드사에서 제공하는 승용차, 미쓰비시의 휴대폰, 컴퓨터, 스포츠용품 등을 상품으로 내놓아서 다른 대회보다 푸짐한 상을 노릴 수 있다는 점과 세계 16강이 초대되어 최고의 고수들과 듀얼을 해볼 수 있다는 점은 세계대회와 버금 가는 토너먼트 축제이다.

일시 : 1997년 2월 14일 ~ 16일
장소 : 홍콩 타임스 스퀘어빌딩

미국 위저드 오브 코스트 사가 인정한 한국 랭킹 TOP10

랭킹
1. 서동진
2. 서형석
3. 제상모
4. 강은호
5. 스티븐 로우엔
6. 장창완
7. 이남훈
8. 한민형
9. 손동우
10. 설성욱

아시아 태평양 챔피온 결정전 한국대표 선발

지난 1월 26일 한국통신 PC빌딩에서 아시아 태평양 챔피언 결정전에 출전할 한국대표 선발전이 있었다.

1등에는 김주년(중등부), 2등에는 Sam Hagadon (주한외국인), 3등에는 서동진(대학부), 4등에는 구신서(고등부)이 랭크되었고 최종 대표 진출자는 김주년, 서동진, 구신서, 정승현이 되었다.

우승을 한 중등부 김주년 군의 경우 레드덱으로 다이렉트와 크리쳐, 그리고 마법력 폭주를 이용한 덱이었고, 준우승을 하신 Sam 씨

매직 더 개더링 2월 행사일정

2월 9일(일) 오후 1시 방배점 : 한글판 부스터 드래프트 (A)
2월 15일(토) 오후 1시 신촌점 : 비전 실덱
2월 16일(일) 오후 1시 신촌점 : 한글판 TYPE 2 (A)
2월 22일(토) 오전 10시 신촌점 : 97 한국대학부 챔피언 결정전 토너먼트 예선
2월 23일(일) 오전 10시 신촌점 : 97 한국대학부 챔피언 결정전 결선
2월 24일(월) 오후 1시 신촌점 : 한글판 TYPE 2
2월 25일(화) 오후 1시 강동점 : TYPE 2
2월 26일(수) 오후 1시 방배점 : 한글판 TYPE 2

(A) : A급 토너먼트 표시가 없는 것은 A급 선수들의 참가를 제한함.
A급 선수 : 96년 각종 대회 성적을 기준으로 20 ~ 30명 선발, 이후에는 매월 각종 토너먼트 성적을기준으로 약간명 선발

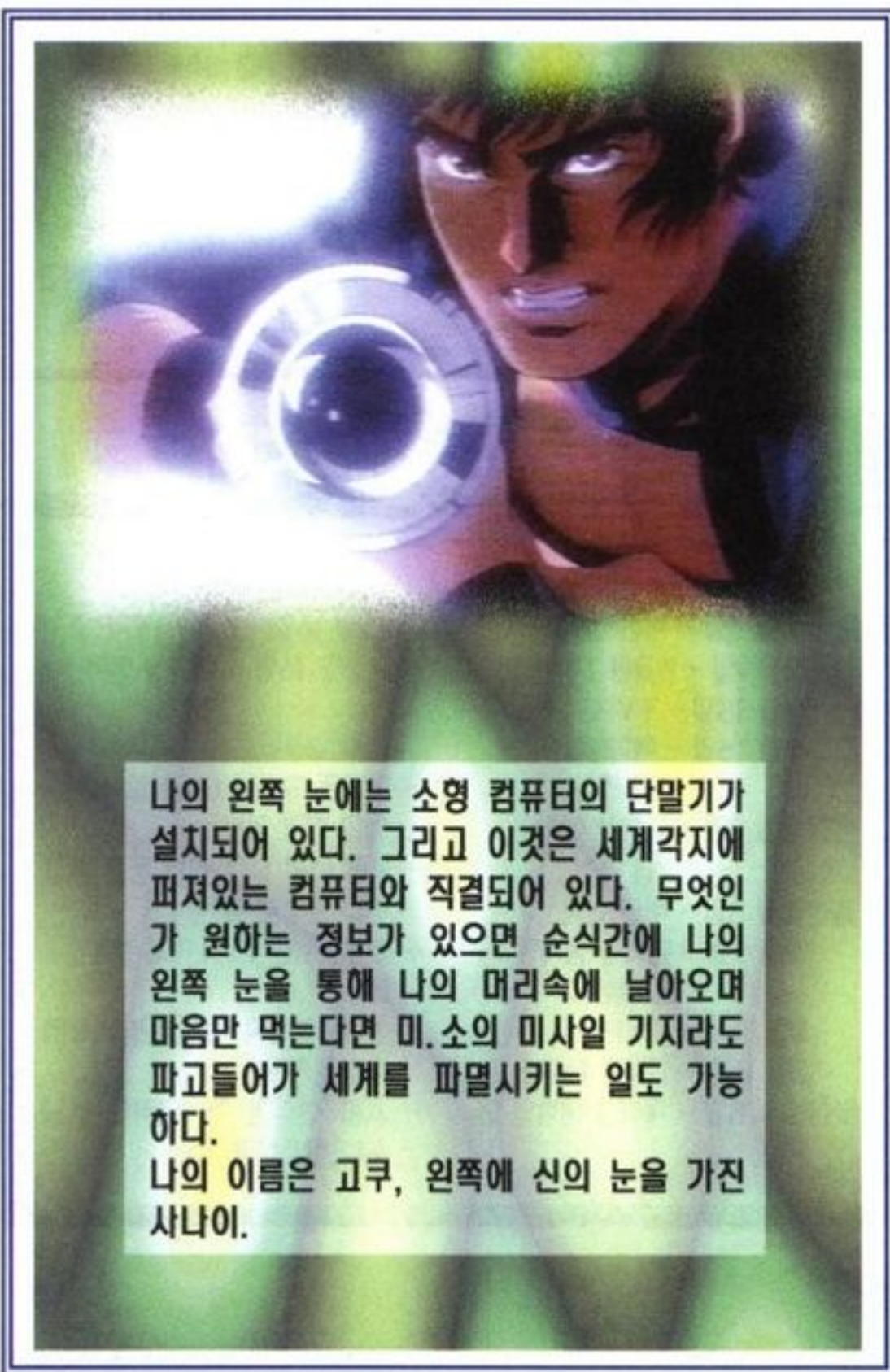
지역 토너먼트 센터 일정

인천 2월 16일 - 대학생 챔피언쉽 예선
대전 2월 8일 - 비전 실덱
2월 9일 - 한글판 TYPE 2
2월 15일 - TYPE 2
2월 16일 - 대학생 챔피언쉽 예선
마산 2월 9일 - 대학생 챔피언쉽 예선
울산 2월 8일 - 비전 실덱
2월 9일 - 대학생 챔피언쉽 예선
2월 15일 - TYPE 2
2월 16일 - 한글판 TYPE 2
부산 2월 8일 - 대학생 챔피언 쉽 예선
2월 9일 - 비전 실덱
2월 15일 - TYPE 2
2월 16일 - 한글판 TYPE 2
제주 2월 16일 - 대학생 챔피언 예선

- 이벤트 행사나 (A급 토너먼트)에만 참가 가능.
- 국제 대회 출전 선발 등은 A급 선수 위주로 출전.
- 토너먼트 센터에서 매월 랭킹 집계
- 심판, 설명회 강사, 감수 등에 우선권 부여
- A급 선수가 아니더라도 A급 토너먼트 참가 가능

신설 매직클럽 약도

왼쪽에 신의 눈을 가진 사나이

미드나이트 아이 고쿠

나의 왼쪽 눈에는 소형 컴퓨터의 단말기가 설치되어 있다. 그리고 이것은 세계각지에 퍼져있는 컴퓨터와 직결되어 있다. 무엇인가 원하는 정보가 있으면 순식간에 나의 왼쪽 눈을 통해 나의 머리속에 날아오며 마음만 먹는다면 미.소의 미사일 기지라도 파고들어가 세계를 파멸시키는 일도 가능하다.
나의 이름은 고쿠, 왼쪽에 신의 눈을 가진 사나이.

누군가에게 쫓기는 듯이 달려가는 사나이

이시무라의 기습에 고쿠는 당황한다

이시무라는 고쿠의 일격에 쓰러지고...

"그녀가 자신의 열쇠를 돌려받고 싶다고 하더군."

"이 열쇠 당신이 가져가도 좋아요" 라며 고쿠를 유혹하는 제인

타미야는 스스로의 총으로 자살을 한다

어둠속의 눈동자

폐허가 되어버린 공사현장을 한 사나이가 쫓기는 듯 달려간다. 이윽고 그 사나이는 막다른 길에 몰리게 되고 몇발의 총성이 울린 뒤, 한 사나이의 뒤로 나타난다.

"손을 올리고 천천히 이쪽으로 돌아서. 왜 그렇게 도망치지, 이시무라?"

도망치는 사나이를 뒤쫓아온 것은 한 조직의 보스의 애인에게 의뢰를 받은 탐정 고쿠였다. 이시무라라는 사나이는 고쿠가 다가서려 하자 순간 그를 기습하고 공격용 의수를 이용해 고쿠를 공격하지만 고쿠의 일격에 의수를 잃은 채 쓰러지고 만다.

"윽... 누구에게 부탁받은 거냐...?"

"누구라고 생각하지? 그녀는 자신의 열쇠를 돌려받고 싶다고 말했어. 애인의 집 열쇠가 자신의 부하에게서 발견된다면 자신의 입장도 난처해지니까"

어느 바에 앉아있는 여인에게 고쿠는 이시무라에게서 빼앗은 열쇠를 건네준다. 그리고 자리를 떠나려는 고쿠에게 제인이란 이름의 그 여인이 말을 건다.

"이 열쇠 당신이 가져가도 좋아요"

"됐어. 아침에 일어나서 내 몸과 시트에 구멍이 나있기는 싫거든. 그럼. 같은 시각, 한 클럽에서는 하쿠류(白龍)라는 용의자를 주시하는 잠복경찰이 있는데 그가 하쿠류를 바라보고 있는 순간 하쿠류의 얼굴이 비치는 유리창의 건너편 어둠속에서 수십개의 눈동자가 나타난다. 마치 그를 노려보고 있는 듯이..."

별안간 경찰의 몸은 경직되어 가고 이윽고 그는 자신의 총으로 자살을 하고 만다. 그런 그를 바라보며 미소짓는 하쿠류. 쓰러진 경찰의 무선 헤드폰으로 동료의 목소리가 들려온다.

"타미야! 타미야! 무슨 일이지? 타미야!!"

몇시간 뒤 부검실에서는 검시관과 고쿠가 대화를 나누고 있다. 몸에 특별한 외상은 없음. 지나치게 흥분해 있던 상태고 아니고를 떠나, 사

인은 자신의 총으로 머리를 쏜 것이고 약간 술을 마신 흔적이 있다.

"타미야는 절대로 자살을 할 이유가 없어. 술을 마셨기 때문이라고 하기에는 알콜 농도가 지나치게 낮아. 술 때문에 죽었다면 죽기직전에 상당량의 술을 마셨겠지."

"고쿠. 국장이 자네에게 할말이 있다더군."

검시관의 말을 전해들은 고쿠는 국장실에 간다. 그곳에서 국장은 고쿠에게 이 건에 손을 대지 말라는 말을 하고 타미야의 죽음은 자살이라고 말하지만 고쿠는 자살을 부정한다.

"타미야는 좋은 파트너였어. 진상을 밝혀내기 전까지는 물러서지 않을꺼야"

지하의 사격실로 발걸음을 옮긴 고쿠는 그곳에서 이전의 파트너였던 료우코를 만난다.

"어떻게 하면 과녁의 정가운데만 맞출 수 있지?"

"간단해. 과녁을 가장 미운 사람이라고 생각하고 쏘는거야."

고쿠의 질문에 답을 한 그녀는 뒤를 돌아보고 자신에게 말을 건낸 사람이 고쿠라는 사실을 안다.

"고쿠!"

"흠... 목소리는 잊어버렸어도 얼굴은 기억하고 있군."

료우코와 차로 거리를 지나던 고쿠는 타미야의 죽음에 관련된 이야기를 듣게 된다.

"하쿠류 겐지. 몇 년전 이 거리에 나타나 세계적인 무역상인으로 이름을 날리는 자야. 그러나 그의 뒷면에는 무기거래, 마약 등의 블랙루트가 이어져 있어. 약 2년전부터 그의 뒤를 쫓는 특수 수사반이 편성됐지만...

원인모를 이유로 차례차례 죽었단 말이지"

두사람이 대화를 나누며 하쿠류 빌딩의 맞은편에 잠복조에게 가고 있을 때 그곳에서도 묘한 사건이 일어난다. 하쿠류의 방을 망원 랜즈로 살펴보던 수사관이 하쿠류의 방에 나타난 한 여인의 최면술에 빠져 동료를 건물밖으로 밀어버리고 자신도 뛰어내려 자살을 한 것이다.

"이것으로 특수 수사반은 당신 혼자만 남게됐군."

잠입, 그리고 경이의 힘

하쿠류 빌딩이 서있는 곳은 도시 중앙에 위치한 호수의 가장자리이다. 고쿠는 빌딩에 잠입하기위해 주유관을 이용하기로 마음먹고 료우코의 도움을 받아 주유관에 다가간다. 고쿠가 주유관을 통해 하쿠류 빌딩에 잠입한 후 걱정스러운 눈으로 그의 뒤를 바라보는 료우코. 그러나

"타미야는 좋은 파트너였어. 진상을 밝혀내기 전까지는 물러서지 않을꺼야." 타미야의 자살을 인정하지 않는 고쿠

고쿠는 사격장에서 료우코와 재회한다

하쿠류의 사무실을 감시하는 시쿠마

그러나 그도 이상한 눈을 보고 최면술에...

이것으로 특수 수사반은 당신 혼자만 남게됐군. 동료를 밀고 자신도 자살을 한 시쿠마

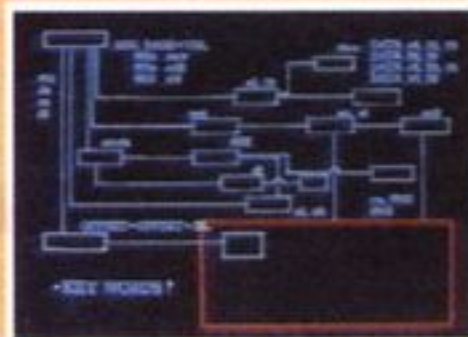
주유관을 이용해 빌딩에 잠입하는 고쿠

고쿠가 사라지고 료우코의 뒤엔 최면술사가...

갑자기 날아든 신경병기에 의해 고쿠는 정신을 잃어버린다

고쿠는 최면술에서 벗어나기 위해서 자신의 눈을 칼로 찌른다

경비가 가장 엄중한 72층을 보고 수상함을 느끼는 고쿠

자신의 의지와는 관계없이 운전을 하는 고쿠

세계각지의 모든 정보와 연결된 눈을 갖게된 고쿠

비밀의 시나이는 고쿠에게 호신용의 무기도 건네준다

자신의 비밀을 알려고 했기 때문에 모두 없애버렸다고 말하는 하쿠류

최면술이 고쿠를 위협하고...

고쿠의 일격에 시나이는 튀어 으스러진다

시나이의 품속에 있는 권총을 알아차린 고쿠의 왼쪽 눈

고쿠는 트리 맨션의 세큐리티 시스템을 해제하고 안으로 들어간다

의자에 남아있는 온기로 제 3자의 존재를 알아낸 고쿠

료우코가 권한 술에도 독이 들어가 있다

고쿠에게 달려들던 창은 충격파에 의해 몸에 바람구멍이 난다

창의 모자속에 숨겨져 있던 신경병기

그녀의 뒤에 최면술을 사용하는 하쿠류의 여자가 나타나고…

건물내를 이동하던 고쿠는 어두운 방안에서 창이라는 이름의 거인을 만나게 된다. 총을 맨손으로 구부러뜨리는 창의 괴력에 고쿠는 망신창이가 되고 잠시후 하쿠류가 그의 앞에 나타난다. 고쿠는 하쿠류와의 대화속에 그가 이제까지 일어난 연쇄사건의 범인이라 확신하게 되지만 하쿠류가 개발한 신경병기에 의해 정신을 잃는다.

"이 녀석은 인간이 내뿜는 이산화탄소에 반응하여 접근한 뒤 침을 쏘게 되지. 독성이 그리 강하지는 않지만 정신을 잃게 만들기에는 충분할거야. 내가 자네를 죽일 수는 없지만 자살까지 막을 권리야 없지."

이윽고 고쿠는 정신을 잃어버리고 얼마간의 시간이 흐른 뒤 호숫가 도로에 세워진 자신의 차안에서 정신을 차린다. 그리고 자신도 모르게 시동을 걸며 운전해 가는 고쿠. 순간 고쿠의 앞을 달리고 있는 유조차 위에 최면술을 사용하는 여자가 나타난다.

"빌어먹을… 저눈이다. 저눈을 보면 안돼…"

최면술에서 벗어나기 위해 나이프로 스스로의 왼쪽 눈을 찌른 고쿠는 최면에서 벗어나게 되고 난간을 뚫고 호수속에 빠져 버린다. 그리고 호수속으로 가라앉으며 정신을 잃어버리는데…

"상당히 재미있는 사나이다. 최면술에서 벗어나기 위해 스스로의 눈을 찌르다니…"

흐릿한 의식의 건너편에서 들려오는 목소리가 고쿠를 깨운다.

"자, 고쿠. 양쪽 눈을 떠봐"

"훗, 양쪽 눈이라고… 왼쪽 눈은 이미 아침 대신 요리해 먹었어"

"너에게 새로운 눈을 달아주었다. 그눈은 컴퓨터의 단말기와 같은 구조로 이루어져 있으며 세계의 어떤 컴퓨터, 인공위성에라도 연결이 가능하고 또한 너의 마음대로 조작할 수 있다. 지금 이순간 너는 이 세상을 손에 넣은 것이다. 그리고 이것은 너에게 주는 선물이며 사용방법은 너의 왼쪽 눈이 알고 있다. 분명히 너에게 도움이 되줄 것이다"

"어째서 나에게 이런 것을 해주는 거지. 내게 무엇을 바라는 거냐"

"그 답에 대해서는 언젠가 너 스스로가 발견하게 될 것이다"

그 후 다시금 아득해지는 정신속에서 고쿠는 잠이 들었다. 정신이 들어보니 어느 공원의 벤치였고 그가 자신의 위치를 궁금해하자 순간적으로 왼쪽 눈이 반응하여 그의 위치를 알려준다.

"나의 질문에 답을 해준 것인가…"

그때 어둠속에서 두명의 사나이가 고쿠에게 다가오고 고쿠는 왼쪽 눈을 이용해 사나이의 몸을 투시(X-RAY SCAN)해보고 그의 품속에 총이 있다는 사실을 알게 된다. 담배불을 빌려달라며 접근해온 한명이 총을 뽑기 전에 턱을 날려버리는 고쿠.

분명히 도움이 되는 물건이다. 그건 그렇고 하쿠류는 내가 빌딩내에 잠입한 걸 알고 있었어. 그리고 그의 행동은 자신의 비밀에 다가서는 자들을 모두 죽이는 것이었고 이제 특수 수사반 최후의 생존자 료우코가 위험하다!

죽음, 슬픔, 그리고 분노

료우코의 위기를 알아차린 고쿠는 료우코가 살고 있는 트리 맨션으로 향한다. 맨션 11층에 위치한 료우코의 집에 도착한 고쿠는 료우코가 무사한 것을 보고 안도의 한숨을 내쉬지만 이내 그방의 이상한 점을 발견한다.

상당히 체격이 큰 사나이가 앉아있던 흔적이다. 그리고 술잔에는 독이 있었다. 고쿠의 왼쪽 눈이 알아차린 몇가지 사실들과 동시에 고쿠를 향해 달려드는 하쿠류의 거인 창. 고쿠는 자신이 들고 있던 봉을 이용해 창을 쓰러뜨리지만 창이 모자속에 감춰두었던 신경병기들이 나타나고 그것이 무엇인지 알지 못한 료우코는 집중공격을 당하고 만다.

쓰러진 료우코를 들고 엘리베이터로 내려가는 고쿠. 그는 숨을 멈추고 있었기에 신경병기에 당하지는 않았지만 료우코의 상태가 걱정이었다. 고쿠가 1층에 도착한 순간 마무리를 짓기 위해 나타난 최면술사.

"그만둬. 이제 나에게 그런 술수는 통하지 않는다."

고쿠의 말이 끝남과 동시에 충격파가 그녀의 몸을 관통하고 그녀는 자신의 최면술이 통하지 않은 점에 의문을 품은 채 숨을 거둔다.

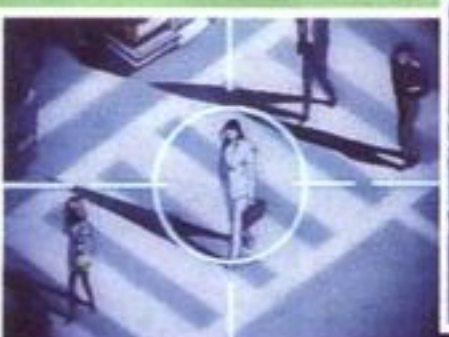
"이 세상 그 어떤 자라도 나의 왼쪽 눈을 속인다는 것은 불가능하다."

병원의 응급치료실에서 치료를 받는 료우코. 그런 그녀를 바라보는 고쿠에게 경찰청장은 하쿠류 건에서 손을 떼라고 말한다.

"특수 수사반의 생존자는 그녀 혼자 6명이나 죽는 동안 아무런 증거도 잡지 못했다. 더 이상 희생자를 낼 수는 없다는 것이 상부의 생각이

그만둬. 이제 나에게 그런 술수는 통하지 않는다

료우코를 걱정스레 바라보는 고쿠

동이 틈과 동시에 그녀의 맥박은 멈춰져 버린다

가상위성을 이용해 하쿠류를 찾아낸 고쿠

하쿠류 겐지… 목을 씻고 기다려라. 네녀석은 내가 없애 주겠다!!

야. 하쿠류가 죽음의 상인이라는 사실을 알았기 때문에 조사를 그만둔다는 것인가? 아니면 위에서의 압력인가. 놈의 배후에는 이 거리의 실력자도 관계가 있는 것 같군"

고쿠가 던진 의외의 반문에 화를 내는 경찰청장.

"구름위의 일에 대해서는 나조차도 알바가 아니지. 그런식의 건방진 말투는 곤란해. 하쿠류에게도 인권이라는 것이 있어. 아무런 증거도 없이 이 이상 녀석의 주위를 맴돌며 조사를 할 수는 없단 말이다"

"인권이라고... 그렇다면 료우코의 인권은 뭐지!? 놈에게 빼앗겨 버린 그녀의 인권은!!"

잠시 후 경찰청장은 돌아가고 고쿠는 료우코의 상태를 살피며 홀로 밤을 지샌다. 그러나 그런 고쿠의 심정과는 반대로 그녀의 맥박은 점점 약해지고 이윽고 동이 틀무렵 료우코의 맥박은 더 이상 뛰지 않게 된다. 사랑하는 이의 죽음을 눈앞에서도 막을 수 없었던 고쿠는 병원 옥상으로 올라가고 대기권 밖에 위치한 기상위성 오메가II를 이용해 하쿠류의 소재를 파악하기 시작한다.

"신주쿠 세븐 빌딩앞에 있군. 기상위성! 세븐 빌딩의 맘모스 비젼에 나의 영상을 나타내도록!"

신주쿠 거리에서 하쿠류가 자신의 승용차에 올라타려고 할 때 분노에 찬 고쿠의 모습이 그를 엄습한다.

"하쿠류 겐지. 목을 씻고 기다려라. 네 녀석은 내가 없애 주겠다!!"

결말, 돌아오지 않는 사랑...

"어떻습니까? 마이즈스 장군. 0.1그램으로 5만명의 살상능력이 있는 이것을 백조의 생식기에 붙이고 백조는 번식기가 되면 철새들의 무리 이동으로 적국에 넘어가게 됩니다. 그후에 번식을 하며 적국에 세포를 번식시키며 적군을 전멸시키게 되죠."

새로운 무기거래선으로 교전중인 국가의 장군과 대화를 나누는 하쿠류.

"철새병기라... 그러나 그 세포가 우리나라에서 번지게 되면 어떻게 하지?"

"그점에 대해선 걱정하지 않으셔도 됩니다. 이 세포는 처음에는 무독성입니다만 번식기에 달한 백조의 호르몬과 융합하게 되면 맹독을 지니게 되는 것입니다. 백조의 번식기는 적국에 넘어갔을 때 시작되기 때문에 아군측에는 아무런 영향도 오지 않게 되죠."

"즉, 백조들이 서로 사랑을 나눌때 아무런 이유도 모른 채 몇십만명의 적군들은 죽어간다는 말이로군. 마음에 들었어!"

마이즈스 장군은 하쿠류와의 거래를 마친 뒤 자신의 전용기로 돌아가고 하쿠류는 아래층에서 기다리고 있는 다른 손님을 만나러 간다. 그 손님은 치스코프 장군으로, 다름아닌 마이즈스 장군과 적대 관계에 있는 장군이다.

하쿠류가 자신의 빌딩에서 신병기 거래를 하고 있을 무렵, 고쿠는 헬기를 무인조종으로 맞춰놓은 채 하쿠류 빌딩에 접근한다. 빌딩내부의 감시 카메라를 모두 불능으로 만든 고쿠는 하쿠류가 있는 방으로 향하는데 순간 야마자키 교수가 사이보그를 타고 고쿠를 습격한다. 그러나 역으로 고쿠의 손에 당하고 마는 야마자키.

사이보그와 야마자키를 쓰러뜨린 고쿠가 다시 발걸음을 옮기려 하자 각 플로어의 문이 굳게 닫히고 호수물이 차오르고 하쿠류의 영상이 모니터링되어 나타난다.

"이번에는 내가 자네 앞에 나타날 차례군. 여기까지 온 용기는 칭찬해 주지. 하지만 역시 최후에 웃는 것은 바로 나야"

82층에 물이 차오르자 고쿠는 빌딩내부의 메인 컴퓨터를 조작하여 하쿠류의 방으로 이어지는 수로를 만든다. 그리고 고쿠가 있는 7플로어의 철문이 열리며 거센 물살이 하쿠류의 방으로 흘러들어가 치스코프 장군과 거래를 성사시키려는 찰나의 하쿠류를 창밖으로 밀어내 버린다.

흘러내리는 물살에 저항하며 필사적으로 난간에 매달려 있는 하쿠류. 그런 그의 앞에 고쿠가 사이보그의 머리를 든 채 나타난다.

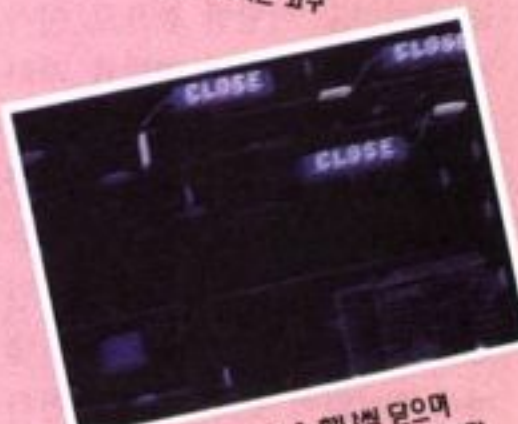
"네가 만든 장난감이다. 시험해 봐라."

하쿠류는 고쿠를 향해 총을 쏘려하지만 사이보그의 머리에서 발사되는 광선은 이미 그의 머리를 관통한 후였다. 빌딩 밖으로 떨어져 나가는 하쿠류.

"훌륭하군. 이번 크리스마스 상품으로 팔아보시지"

료우코와 친구의 복수를 마친 고쿠는 하쿠류 빌딩을 뛰쳐나와 어둠속으로 사라지며 홀로 생각에 잠긴다.

"누구인지는 모르지만 나에게 상당히 재미있는 장난감을 줬군. 분명히 그의 말대로 크게 도움이 됐어. 하지만 이게 뭐지. 세계의 모든 컴퓨터가 다 무슨 소용이냔 말이야. 결국 자기가 사랑하는 여인 한명조차 지키지 못했는데... 으흐흣"

물속으로 가라앉으며 빌딩의 메인 컴퓨터를 조작하기 시작하는 고쿠

고쿠는 82층의 문을 하나씩 닫으며 하쿠류의 방으로 통하는 수로를 만든다

거세게 흘러들어가는 물살

고쿠가 있는 플로어가 막히고 물이 차오르기 시작한다

하쿠류를 덮친 물살은 모든 것을 휩쓸어가 버린다

헬기를 이용해 빌딩에 접근한 고쿠

빌딩내에서 무기거래를 하고 있는 하쿠류

고쿠의 마지막 일격에 건물밖으로 떨어지는 하쿠류

고쿠는 어둠속으로 사라져 버린다

Ani 챔프게시판

애니 챔프게시판은 애니메이션 및 만화를 좋아하는 독자들이 그동안 읽었던 작품들의 감상문이나 느낀 점 등을 게시하는 코너입니다. 엽서또는 편지지에 감상문을 써서 애니 챔프게시판 담당자에게 보내주세요. 뽑히신 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

오늘부터 우리는

주인공 한승태가 고등학교에 입학해서 싸움을 하다가 이호준이란 애와 티격태격하며 절친한 친구가 되어 나쁜 학교측과 싸운다는 내용이다. 객관적으로 승태는 비겁하고 악랄한 놈으로 이기기 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 인물이다. 호준은 여자사이에서 인기가 많고 의롭지 못한 일을 보면 물불 안가리고 덤비는 것이 큰 매력이다. 페이지마다 긴장감이 도는데 우수운 내용이 많아서 쉴새없이 웃게 되고 잔인한 모습과 폭력적인 장면이 많긴 하지만 스릴만점이다. 그리고 다양한 캐릭터들의 모습으로 각 인물의 개성을 살려주고 단점은 거의 없는 완벽한 만화라고 생각한다.

생물병기〈강식장갑〉가이버

나온지 꽤 된 작품이다. 하지만 아직까지 계속 나오고 있다. 처음 읽을 때는 뭐 이래? 하는 생각이 들기도 했지만 볼 때마다 그 나름대로의 매력에 빠져들어갔다. 보면 볼수록 멋진 가이버, 보지 못한 사람은 그 모습만이라도 보면 가이버가 풍기는 그 위풍당당한 모습에 흠뻑 빠져들 것이다. 여기에 나오는 가이버 유니트의 주인공들은 정의를 위해 목숨을 바쳐 싸우게 된다. 읽다 보면 읽는 나 자신도 어딘가에 있을 것 같은 가이버 유니트 하나를 찾아 사용해 보고 싶은 충동이 일곤 한다. 이렇듯 이 가이버는 정말 매력적이고 멋진 책이라 할 수 있다.

일곱개의 숟가락

내가 제일 좋아하는 만화는 〔일곱개의 숟가락〕이다. 이 만화는 얼마전 TV로 방영되었다. 그러나 그 내용은 너무 짧고 원내용과는 틀린 내용이 있어 이 만화를 권하고 싶다. 「일곱개의 숟가락」은 '둘리'의 김수정 작가 작품으로 소년소녀 가장들을 그린 것이다. 내용은 아버지, 어머니, 작은 아버지, 작은 어머니께서 교통사고로 돌아가시고 할아버지와 함께 어린 5명의 아이들이 살아가는 이야기이다. 요즘처럼 외국만화, 특히 일본만화가 들끓고 있는 시점에서 국산 만화를 애용했으면 좋겠다. 그리고 이 만화처럼 추운 겨울에 덜덜 떠는 소년소녀 가장들에 대한 이야기가 많이 나왔으면 좋겠다.

소마신화전기

현재 챔프에서 연재되고 있는 만화 「소마신화전기」. 현재 3부가 연재되고 있는 판타지 만화이다. 우연히 얻게 된 천왕신검으로 인해 자신의 아버지가 천계를 구한 파천왕의 아들이라는 것도 모른채 천왕신검을 노리는 마계의 악당들을 무찔러 가며 나머지 조각을 찾는 내용이다. 이미 술검과 심검을 찾았으며 소마는 '사천사'란 이름으로 나온다. 다소 어려운 만화지만 멋있는 그림과 치밀한 구성에 빠져들면 나오질 못한다. 12권까지 나왔고 끝부분엔 외전 형식으로 파천왕의 이야기도 나온다. 등장 캐릭터들의 모습도 너무 멋지다.

닐스의 신기한 여행

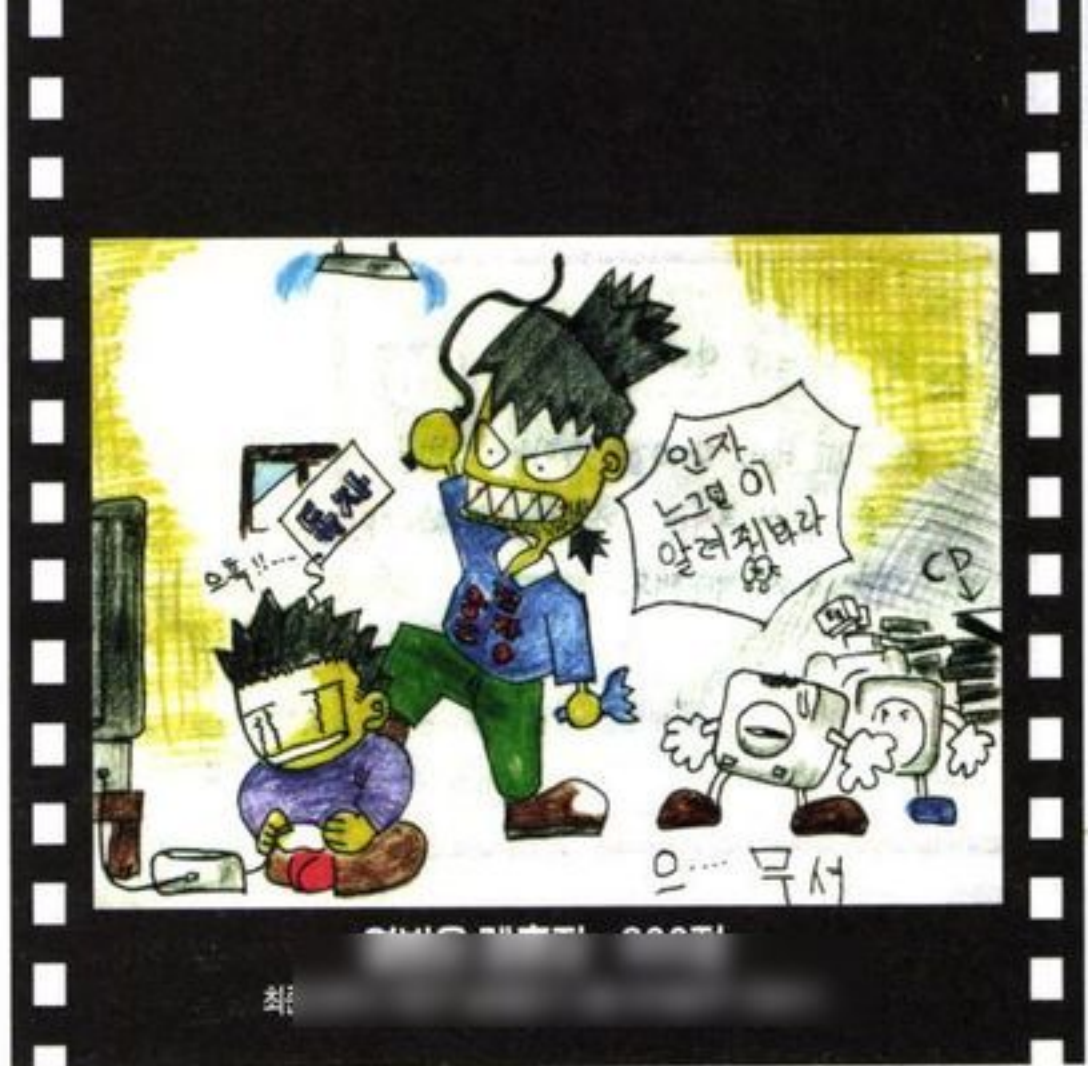
장난기가 지나친 닐스가 요정 토템 때문에 난쟁이가 되면서 이야기는 시작된다. 건전하고 또 언뜻 보아 비현실적인 이야기이지만 조금도 저항을 느끼지 않는 것은 이야기 속에 나오는 소재 하나하나가 과학적이고 자연스럽기 때문일 것이다. 엄지손가락 만하고 힘 없는 난장이가 된 닐스는 이제 작은 새나 짐승한테도 빼길 수가 없게 된다. 그 대신 모두와 친해지는 것을 익히고 거위의 등에 타 여행을 계속하는 동안 지혜와 용기로 새나 짐승을 괴롭히는 여우, 이리 등과 싸운다. 이리하여 닐스는 착한 일을 해서 본래의 인간으로 되돌아 가게 된다.

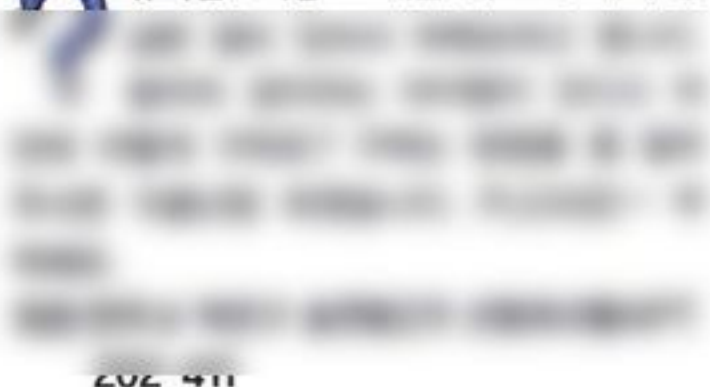
허윤서 / 경남 양산시 중앙동 137-25

진짜 사나이

진짜 사나이는 제갈길이라는 어떤 한 학생의 고교생활을 그린 만화이다. 이 만화는 내가 제일 재미있게 본 만화로 제갈길은 부모를 어릴 때 여의고 형제는 경찰인 큰형과 깡패두목인 작은형이 있다. 길이는 어릴적부터 큰형과 같이 살았다. 고등학교에 입학하면서부터 이야기는 시작되는데 1급 고교인 신라고교와의 롤러블레이드 시합, 농구경기, 패싸움에서 우두머리가 되어 큰 활약을 하고 자신의 고등학교이고 3급 고교인 한강고교의 폭력 선생을 추방하기도 한다. 이런 여러가지 사건 등을 그림으로써 순진한 사랑과 친구들간의 우정을 잘 나타내고 있어 나는 이 만화를 챔프 독자들에게 권하고 싶다.

겜훈장

이 코너는 독자여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 대한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 챔프 집중공략 중 궁금한 점이나 틀린 곳이 있으면 공략A/S로 문의하시기 바랍니다. 성실히 답변해 드리겠습니다.

슈퍼컴보이용 '드래곤 퀘스트3'에서 궁

흠흑하게 대답

왕자의 검은 최강의 공격력을 자랑하는 명검입니다. 왕자의 검을 얻으려면 먼저 최강의 금속인 오리할콘을 구해야 합니다. 오리할콘을 구했다면 마이라 마을에 갑니다. 이 마을에는 지팡에서 왔다는 장인이 있는데 이 사람에게 오리할콘을 팔 수 있습니다. 오리할콘을 팔았다면 마을 밖으로 나갔다가 다시 들어와서 그 장인에게 가보면 장인이 오리할콘으로 왕자의 검을 만들어서 팔고 있을 것입니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 몇가지 물어볼 것이 있어서 엽서를 씁니다. SS용 '파이터즈 메가믹스'의 URA반과 잭키의 기술을 알고 싶습니다. 또 '스트리트 파이터 제로2'에서 서바이벌 모드를 클리어하면 어떻게 되나요?

서도 알아낼 수 없으므로 자신이 찾아내야 합니다. URA반은 대부분의 기술이 반과 동일합니다. 그러므로 일반 기술들은 트레이닝 모드의 반의 기술을 참조하세요. 반에게는 없는 기술만 알려드리겠습니다. P+K, ←→+P+G, ↓+G+P+K ←↘+P+K ←→+P 등이 있는데 마지막의 기술은 아키라의 붕격운신쌍호장입니다. 스트리트 파이터 제로2의 서바이벌 모드를 클리어하면 서바이벌 모드를 모두 클리어했다는 메시지와 축하한다는 메시지가 나옵니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 바람따라 구름따라 떠돌아다니는(?) 게임광입니다. 다름이 아니라 GB용 '열투 투신전'을 구입해서 즐기고 있는데 각 캐릭터마다 숨겨진 비기가 있다는 소문을 듣게 되었습니다. 이것이 사실입니까? 사실이면 좀 알려주십시오. 또 제 게임기 문제인데 투신전만 하면 화면에 닌텐도 문자가 나오지 않습니다. 여기서 말하는 닌텐도 문자는 전원을 켜면 나오는 것을 말하는 거에요. 왜 그런건가요? 그럼 감기 조심하세요.

흠흑하게 대답

캐릭터마다 특별한 비기는 없습니다. 대신 몇가지 묘수가 있는데 알려드리겠습니다. 타카라 로고가 나올 때 SELECT버튼을 3번 누르면 간단한 커맨드(↓↑+A+B)로 초필살기를 사용할 수 있습니다. 또 엘리스가 춤추는 장면이 나올 때 ↑↓AB→←AB를 입력하면 슈우, 가이아, 가이아2, 우라누스를 선택할 수 있습니다. 타카라 로고가 나올 때 BA←→BA↓↑BA를 입력하면 게임에서 나오는 모든 대사를 볼 수 있습니다. 열투 투신전만 하면 닌텐도 문자가 나오지 않는 이유는 팩이 복사팩이라 그런 것 같습니다. 미니컴보이와 팩의 접촉상태가 안좋을 때 그러한 경우가 생기는데 대부분이 복사팩을 사용할 때 발생합니다.

저는 플레이스테이션을 가지고 있는 게임광 강성훈이라고 합니다. 제가 게임을 하다가 갑자기 세이브가 지워졌습니다. 이것을 살릴 수 있는 방법이 없을까요? 제발 가르쳐주세요. 겜훈장님.

어려운 답변

요즘 중국산 PS 메모리카드가 시중에 유통되고 있어서 문제가 되고 있습니다. 성훈군의 경우도 이러한 경우가 아닐까 생각됩니다. 원래 PS용 메모리카드는 웬만한 충격에는 데이터가 지워지지 않도록 만들어져 있지만 중국산 메모리카드의 경우는 약간의 충격에도 데이터가 지워집니다. 메모리카드를 구입한 곳에 가셔서 다른 것으로 교환하는 방법밖에 없습니다. 중국산 메모리카드는 그냥 보아서는 일제 메모리카드와 구별을 할 수 없습니다.(중국산도 MADE IN JAPAN이라고 되어 있습니다.) PS의 삽입구에 끼우는 부분이 약간 거칠게 만들어져서 PS에 끼울 때 잘 안끼워지는 차이정도로 구분할 수 밖에요. 아, 세이브가 저절로 지워졌다면 되살릴 방법은 없습니다.

게임서당의 교재는 게임챔프 900점
권영훈/경기도 고양시 백석동 흰돌금호APT 101-1403

겜훈장님 엄동설한에 안녕하신지요. 다름이 아니오라 몇가지 궁금한 점이 있어서 펜을 듭니다. 얼라이브도 메모리가 있는것 같은데 그 용량과 사용방법을 알고 싶습니다. 새해에는 몸 건강하시길..

흐뭇하게 대답

3DO 얼라이브는 본체에 32KB용량의 백업 메모리가 있습니다. RPG또는 스포츠 등의 게임을 할 때 이곳에 세이브를 하면서 즐기는 것입니다. 여러 가지 게임을 할 경우는 본체의 메모리 용량만으로는 모자랄 경우가 있는데 이때 메모리관리 CD를 사용하거나 메모리 카트리지를 사용하면 메모리 관리를 원활히 할 수 있습니다. 메모리 카트리지의 용량은 256KB로 본체 아래에 삽입하여 사용합니다.

겜훈장님 안녕하세요? 저는 '김전일 소년의 사건부'를 즐기고 있는 학생입니다. 김전일을 샀다가 너무 어려워서 교환하려고 하는 찰나에 하늘에서 계시가 내린 듯 게임챔프에서 공략이 나와서 덕분에 잘하고 있습니다. 그런데 공략을 보면서 게임을 진행하던 도중에 공략에도 자세히 안다룬 부분이 있어서 질문하려고 합니다. 게임챔프 2월호 194페이지를 보면 크리스가 문제를 내는 것이 나와있는 부분이 있습니다. 공략 맨 뒤의 정답을 보면 정답은 3번이라고 나와 있던데 왜 3번인지 모르겠어요. 겜훈장님! 제발 답변해주세요. 겜훈장님만 믿겠습니다.

흐뭇하게 대답

194페이지의 크리스가 내는 문제를 보면 종이에 적힌 문자는 27(二七)이지요? 용의자의 신상명세를 보면 모두 공통적으로 27이라는 숫자가 들어갑니다. (니시 아키라:27세, 야마모토 코스케:2월7일생, 타카무라 리카:27일생) 이 문제를 풀기 위해서는 우선 병호군이 얇은(뒤가 비치는)종이에 27(二七)이라고 쓰세요. 그리고 종이를 뒤집어서 옆으로 돌린 다음에 글자를 보시면 二七이 'リカ(리카)'로 보일 겁니다. 따라서 정답은 3번이죠.

저는 PS유저입니다. 제 게임기를 RGB케이블을 사용해서 PC에 연결해서 게임을 하고 싶은데요. 그렇게 하려면 컨버터가 필요하다고 하더군요. 컨버터 없이 그냥 연결할 수 있는 방법은 없나요? 그리고 컨버터의 가격과 종류를 가르쳐주세요.

어려운 답변

PC라면 IBM-PC를 말씀하시는 거겠죠? PC의 모니터로 PS를 즐기고 싶으시다면 TV카드를 추천하고 싶습니다. TV카드를 구입하시면 PC로 TV도 볼 수 있고 입력단자에 PS의 AV선을 연력하면 게임도 즐길 수 있고 비디오를 연결하면 영화도 볼 수 있는 등 여러가지 용도로 사용이 가능합니다. 가격이나 종류는 컴퓨터 전문점에 가시면 쉽게 알 수 있겠지요?

안녕하십니까? 저는 SS유저인 박윤권이라고 합니다. 요즘 알버트 오딧세이를 즐기고 있는데 토와라라는 마을의 촌장 집에서 이벤트가 벌어지지 않습니다. 원래는 수인 한명을 만나야 하는데 만나지 못하고 있어요. 방법을 가르쳐 주십시오.

흐뭇하게 대답

우선 조인들의 마을 우에란에 가서 기사와 대화를 나누세요. 그리고 조인들에게 가서 말을 걸면 수인에 대하여 안좋은 말을 할 것입니다. 조인들의 마을에서 나와서 수인들의 마을인 토와라로 가서 모든 사람들과 대화를 합니다. 대화를 마치면 토와라 마을의 촌장의 집으로 가서 촌장과 대화합니다. 촌장의 집에서 밖으로 나오면 이상한 수인이 한명 보일 겁니다. 이 수인을 따라 가보면 전투가 벌어집니다. 이 전투를 이기면 조인 아몬이 동료가 되고 토와 마을의 촌장과 이야기하면 배를 탈 수 있습니다.

안녕하세요? 겜훈장님!! 저는 얼마전에 SS를 구입해서 즐기고 있는 유입니다. SS용 KOF'96에서 보스를 고를 수는 없는 겁니까? 고를 수 있다면 그 그 방법과 비법을 알려주세요. 그럼 답변을 기다리겠습니다.

흐뭇하게 대답

KOF'96의 마지막 보스인 게니츠와 중간보스인 치즈루를 선택하는 방법을 알려드리겠습니다. 캐릭터 선택화면에서 START버튼을 누른 상태로 ↑+Y, →+A, ←+X, ↓+B를 입력하면 치즈루와 게니츠를 선택할 수 있습니다. 참고로 치즈루와 게니츠의 기술을 알려드리겠습니다. 치즈루의 필살기:→↓↘+X(A), ↓↙←+Y(B), ←↙↓↘→+X(A), 초필살기:↓↙←↙↓↘→+X(A) 게니츠의 필살기:↓↘→+X(Y, A, B), ↓↙←+Y(B), →↘↓↙←+X(A), (접근해서)→↘↓↙←→↘↓↙←+A, 초필살기:↓↙←↙↓↘→+A 입니다. 게니츠는 파워가 MAX상태가 아닐 때도 초필살기를 사용할 수 있습니다.

안녕하십니까? 겜훈장님. 전 PS를 보유하고 있는 유저입니다. 제일 처음에 겜훈장님께 엽서를 보내고 싶었지만 주소를 몰라 보낼 수가 없었죠. 하지만 지금은 제 친구 덕분에 보낼 수 있게 되었답니다. 그럼 말씀 좀 묻겠습니다. 프로 액션 리플레이에 관한 얘기인데 '스트리트 파이터 제로2'에서 공중기술 사용의 코드번호와 공중필살기 사용의 코드번호를 아시면 꼭 좀 알려주세요. 그럼 새해 복 많이 받으세요.

어려운 답변

범주군. 질문을 좀 요상하게 하시는 군요. 공중기술 코드번호와 공중필살기 코드번호의 차이가 도대체 무엇인지...?? 공중에서 필살기를 사용할 수 있는 코드를 질문한 것으로 알고 답변하겠습니다. 1P 캐릭터가 공중에서 필살기를 사용하게 해주는 코드는 '80197C40 0000'이고 1P 캐릭터가 공중에서 필살기를 사용할 수 있도록 해주는 코드는 '80197FD4 0000'입니다.

제목: 게임나라의 제왕, 겜훈장!
게임나라의 제왕이 겜훈장이라고? 600점

안녕하세요? 겜훈장님! 저는 PS를 가지고 싶어하는 6학년 학생입니다. 게임챔프 2월호 80페이지를 보면 PS가 19800엔이라고 하던데 게임기 가게에 PS를 사러갔더니 주인아저씨가 250000원이라고 했습니다. 그 이유와 19800엔에 살 수 있는 곳이 있으면 알려주세요. 또 PS의 종류가

흥쪽하게 대답

PS가 19800엔이라고 나온 것은 일본 내에서의 가격입니다. 국내에 반입되는 PS는 정식으로 들어온 것이 아닌 밀수품이므로 가격에서 차이가 있을 수 있습니다. 19800엔에 구입하시려면 일본에 다녀오는 사람한테 부탁하면 가능하겠죠? PS의 종류는 초기모델이고 현재는 생산되지 않는 SCPH-1000부터 현재 생산되고 있는 SCPH-5500까지 5종류가 있습니다. CD게임기는 렌즈의 수명이 생명이므로 SCPH-5500모델을 구입하시는 것이 좋습니다. 다이하드라면 게임센터의 다이하드를 말씀하시는 것이겠죠? 그 게임은 새턴 호환 기판인 ST-V용으로 만들어진 것이라서 PS로의 이식은 불가능합니다. 하지만 PS용으로는 영화 다이하드 1,2,3을 기초

게임

안녕하세요! 겜훈장님. 저는 SS유저인데요. 챔프 광고에 보니까 'PC 링크 카드'라는 것이 있던데 이것의 용도는 무엇인가요? 그리고 요즘 'RGB케이블'이라는 것이 있던데 이것을 사용하면 기존의 AV나 RF보다 화질이 좋아지나요? 마지막으로 제가 '가디언 히어로즈'를 너무 재밌게 했는데 속편이나 후속작은 나올 예정이 없나요? 꼭 알려주세요.

흥쪽하게 대답

PC 링크 카드는 액션 리플레이 사용자들이 게임의 데이터를 고칠 수 있도록 도와주는 카드입니다. SS에 액션 리플레이를 꽂은 다음에 PC 링크 카드를 사용. PC와 연결하면 코드 데이터를 마음대로 고칠 수 있죠. RGB케이블은 게임기와 RGB 모니터를 연결해 주는 것입니다. RGB모니터를 사용해서 게임을 즐기면 AV나 RF에서는 볼 수 없었던 깨끗하고 선명한 그래픽을 볼 수 있습니다. 물론 색번짐도 안생기고요. 가디언 히어로즈의 속편은 아직 예정이 없습니다. 후속작의 소식이 입수되면 챔프에서 즉시 알려드릴 것입니다.

처음뵙겠습니다. 겜훈장님. 저는 요즘 '아크 더 래드2'를 즐기고 있는 PS 유저입니다. 다름이 아니라 아크 더 래드2에서 해저유전을 끝내고 실버노어를 타고 아미그로 떠나려고 하니 지도에 아미그가 나타나지 않아 어떻게 해야할지 모르겠습니다. 제발 가르쳐주세요.

모르지면 아는척

야군을 만나면 전투가 시작됩니다. 야군을 물리친 후에 잠수함 격납고로 갑니다. 잠수함을 타고 탈출한 후에 실버노아를 타고 이동장소 메뉴를 선택하면 아미그(アミーグ)로 가는 메뉴가 생깁니다.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

챔핑님! 안녕하세요? 저는 PS유저입니다. 다름이 아니오라 얼마전에 '레이지 레이서'를 구입했습니다. 그런데 금새 싫증이 나서 '아크 더 래드2'로 교환하려고 용산에 갔습니다. 그런데 많은 가게들이 교환비로 15000원을 내라고 하더군요. 분명히 둘 다 똑같이 55000원인데 교환비가 이렇게 많이 들까요? 또 CD 게임은 처음이라서 CD를 다루는 법을 잘 모릅니다. CD를 잘 다루려면 어떻게 해야할까요? 챔핑님. 꼭 가르쳐주세요.

어리숭 답변

용산이라면 기본 교환비가 5000원입니다. 그런데 15000원을 내라고 하는 것은 매장에서 폭리를 취하려고 하는 것입니다. CD를 다루는 법은 CD에 기스가 생기지 않도록 주의하고 떨어뜨리거나 깨지지 않도록 주의하세요. 그리고 게임기에 CD를 넣고뺄 때도 올바른 방법으로 사용하시고요.

안녕하세요? PS로 게임을 하다가 음악과 화면이 멈춰버리는 경우가 가끔 있었습니다. 이건 왜 그럴까요? 또 PS에서 비디오CD를 볼 수 있도록 개조시킬 수 있다고 하던데 그것이 사실인가요? 마지막으로 이번에 나온다는 '화이트PS'는 기존의 PS와 어떤 성능차가 있습니까?

흥쪽하게 대답

사용한지 오래된 게임기라면 가끔 다운이 되는 경우가 있습니다. 이러한 경우는 CD에 기스가 많다던지 렌즈의 수명이 다 되었다던지 전압의 크기에 문제가 있을 때 발생합니다. 음악과 화면이 멈추어 버렸을 때 게임기의 뚜껑을 열었다가 닫아주면 CD가 다시 돌아가며 게임이 진행될 것입니다. PS에서의 비디오CD는 앞으로 나올 화이트PS에 기본적으로 추가되는 기능입니다. 새로 발매될 화이트PS는 MPEG보드를 장착할 예정이기 때문에 영화를 볼 수 있습니다. 화이트PS는 앞에서 말씀드렸듯이 MPEG보드가 장착될 예정입니다. 또 미국PS용 게임과 일본PS용 게임이 모두 가능하게 되고 110V와 220V의 변환이 가능하고 복제 소프트 제어텁도 추가될 예정입니다. 게임을 즐길 때의 차이점은 없을 겁니다.

챔핑께. 저는 궁금한 것이 있어서 이 글을 보냅니다. 제 친구의 이야기에 의하면 PS용 메모리카드에는 게임의 용량에 관계없이 15개의 게임 데이터가 저장된다고 하던데 그것이 사실입니까?

흥쪽하게 대답

메모리카드는 기본적으로 15개의 세이브 파일을 저장할 수 있습니다. 하지만 슈팅게임의 경우는 1개의 블럭을 사용하지만 RPG같은 게임은 2~3개를 사용하는 것이 대부분입니다. 또한 A열차로 가자 같은 게임은 메모리카드의 15개 블록 모두를 사용합니다. 그러므로 게임마다 사용 데이타 량이 다르다고 할 수 있겠죠?

전국 어디서나 전화 한통이면 OK!

02)700-2377

이번에도 어김없이 플스와 새턴을 드립니다!!
그리고 또!.... '더 킹 오브 파이터즈 96'의 비하인드 스토리도 준비했습니다!

도전! 퀴즈 챔프

초급

이 정도 쯤이야...앉아서 식은 죽 먹기지, 뭐...!!

1. 이 게임은 3D던전 RPG 게임으로 제작사는 세가사이며 새턴용 게임으로 96년 12월 20일에 발매되었습니다. 그럼 이 게임의 제목은 무엇일까요?
   1. 샤이닝 위즈덤　2. 샤이닝 더 홀리아크
   3. 버철파이터3　4. 소닉 윙스

2. 고릴라가 주인공인 이 게임. 딕시와 디디라는 원숭이 계열의 고릴라 친구들이 펼치는 파란만장한 모험의 세계를 즐길 수 있는 SFC용 액션 게임의 제목은?
   1. 배트맨　2. 내친구 릴라
   3. 마리오　4. 슈퍼 동키콩

3. SFC와 SS으로 이식되어 엄청난 인기를 모았던 슬램덩크! 알만한 분은 다 아실 텐데요..그럼 이 게임의 빨강머리 주인공의 이름은 무엇일까요?
   1. 강용달　2. 명탐정 코난
   3. 강백호　4. 이마까

4. '마이구미'처럼 생긴 귀여운 캐릭터 슬라임. 이 캐릭터가 단골로 등장하는 에닉스사의 게임 이름은 무엇일까요?
   1. 철권3　2. 버철파이터3
   3. 파이널 판타지　4. 드래곤 퀘스트

5. 드래군을 타고 상공을 누비며 적을 소탕하는 아주 시원한 3차원 슈팅 게임입니다. SS의 최초 오리지널 3D 슈팅 게임이었으며 2탄까지 발매된 이 게임의 제목은 무엇일까요?
   1. 판도라의 냉장고　2. 마법기사 레이어스
   3. 팬저 드래군　4. 드래군과 혼수상태

6. 아케이드 게임의 선두주자 세가사. 세가사는 그동안 엄청난 게임들을 많 이 제작했는데요. 다음 중 세가사가 만든 게임과 그 장르가 바르게 연결되지 않은 것은 무엇일까요?
   1. 세가 랠리 챔피온 쉽 - 레이싱
   2. 버철 파이터 - 대전 액션
   3. 파이팅 바이퍼즈 - 대전 액션
   4. 철권 3 - 롤플레잉

7. 어린이들을 위한 만화 영화를 제작하는 디즈니사가 사자를 소재로 만든 영화가 있죠? 이 영화가 인기를 얻자 IBM과 SFC용 게임으로도 이식되었는데요..! 그럼 이 게임은 제목은 무엇일까요?
   1. 트위스트 킹　2. 라이온 킹
   3. 호돌이와 호순이　4. 재수없다 킹

중급

플스여, 잠시만 기다려라, 내가 간다!!

1. 토끼들과 그 일당들이 출현하는 타이니 툰! 코나미사는 이 만화를 소재로 하여 여러 개의 게임을 발매하였는데요...! 이 게임이 독점으로 이식되었던 기종은 무엇일까요?
   1. 원더 메가CD　2. 슈퍼컴보이
   3. 재규어　4. 닌텐도64

2. '성미나'라는 한국의 캐릭터가 출현하는 대전 액션 게임은 무엇일까요?
   1. 버철파이터 3　2. 철권3
   3. 스타 글래디에이터　4. 소울 에지

3. 세가사의 대작으로 꼽는 '어드밴스드 대전략'과 매우 비슷한 게임이 PS에서도 출시 되었습니다. 물론 제작사는 소니! 그렇다면 이 게임의 제목은 무엇일까요?
   1. 전투국가　2. 혼드아울
   3. 바이오 하자드　4. 스피드 킹

4. FC, SFC에 이어 PS로도 이식된 이 게임은 스포츠 게임으로, 2대에 걸쳐서는 시울 스포츠였으나 PS에서는 액션 축구가 되어버렸답니다! 이 게임의 제목은 무엇일까요?
   1. 캡틴 쯔바사 J　2. 버철 스트라이커
   3. 열혈 축구　4. 태풍의 그라운드

5. 버철파이터 2가 무섭게 이식 되는 걸 보니 이제 슈퍼 알라딘 보이에도 서광이 비치려나 봐요...! 자..그럼 여기서 문제! 이번에 이식된 MD용 버철 파이터 2에서 사용할 수 있는 캐릭터는 모두 몇 명일까요?
   1. 6명　2. 8명　3. 10명　4. 12명

6. PS에 관한 문제입니다. '아크 더 래드2'에 이어 한달 반만에 다시 RPG 유저들의 심금을 울리게 한 게임의 제목은 무엇일까요?
   1. 샤이닝 더 홀리아크　2. 에어즈 어드벤처
   2. 천외마경 제4의 묵시록　4. 와일드 암즈

7. 요즘들어 IBM-PC와 차세대기들이 서로의 대작들을 이식하는 경향이 짙어지기 시작하였는데요.. 최근 1월에 출시된 어드벤처형 액션 게임의 제목은?
   1. 커맨드 앤 퀀커　2. 워크래프트2
   3. 툼 레이더　4. WWF

상급

[illegible]

1. 일본에서 가장 인기있는 장르는 역시 RPG이라고 합니다.RPG에는 '파이널 판타지'시리즈나 '드래곤 퀘스트' 시리즈 등이 유명한데요! 그럼 RPG(알 피 지)는 어떤 단어의 약자일까요?
   1. 롤 케익을 먹으면서 플레이하는 게임
   2. 논다는 사람들을 파티를 만들어 하는 게임
   3. 아무런 의미가 없다. 그냥 폼으로 만든 이름
   4. 롤플레잉 게임

2. SNK사가 이번에 새롭게 '리얼바우트 아랑전설 스페셜'을 내놓을 예정이라고 합니다! 19명이라는 캐릭터를 사용할 수 있는 이번 게임에서요...! 새롭게 부활한 캐릭터는 모두 몇 명일까요?
   1. 1명　2. 2명　3. 4명　4. 17명

3. 넌센스 퀴즈입니다. 다음 열거되는 낱말들로 연상되는 단어는? [순제, 참나무통 맑은..., 이흔다, 낮에 먹으면 부모도 몰라본다, 박중훈 춤, 18세 미만은 먹으면 금지]
   1. 돼지고기 백반
   2. 시금치
   3. 술
   4. 짜장면 곱배기

4. 97년에는 닌텐도 64의 새로운 주변 기기가 등장할 예정인데요..닌텐도 64 콘트롤러의 밑면을 보면 뭔가 꽂게 되어 있는 것이 있습니다! 이 곳에는 어떤 주변기기를 넣게 되어 있는데요...! 그럼 이 주변 기기는 과연 무엇일까요?
   1. 에어팩　2. 진동팩　3. 패밀리팩　4. 악어백

5. 최근 팀배틀이 자리를 굳혀가고 있는 가운데 게임챔프에서는 1월 5일 일요일에, 약수역에서 팀배틀을 개최했었는데요..! 많은 게이머들의 관심속에 정말 성황리에 끝났었죠? 정말 많은 감사를 드리고 싶은데요..! 자..여기서 문제...! 이 대회에서 선택한 소프트 이름은 무엇일까요?
   1. 버철파이터2　2. 버철파이터3　3. 철권2　4. 파이팅 바이퍼즈

6. 전 기종에서 인기를 독차지하고 있는 '뿌요뿌요' 시리즈! 이번에는 미니 컴보이로 발매되어 점점 인기를 모으고 있다고 하는데요...! 이번에는 대전 케이블을 사용하면 대전 게임을 펼칠 수 있다고 합니다! 여기서 문제! 대전 케이블을 사용했을 때, 최대 몇 명까지 대전을 펼칠 수 있을까요?
   1. 2명　2. 3명　3. 4명　4. 5명

새턴 타기 도전 텔레파시 퀴즈

[새턴 타기 텔레파시 퀴즈]도 변함없이 700-2377!!

다음 달 최고의 인기 게임을 미리 예상해 보는 [도전 텔레파시 퀴즈]!
이번 달에는 [파이널 판타지 7]이 1위를 차지했는데요..! 이 게임 1월 31일에 발매된 관계로 이번에는 [사가 프론티어]가 새롭게 등장했습니다! 과연 이 게임이 기대 소프트 TOP 10에서 1위를 차지할 수 있을지..단 한 문제로 엄청난 행운을 잡으세요!

■ **문 제** : 과연 다음 달에는 어떤 게임이 1 등을 차지할까? 자... 이제 그 순위를 미리 예상하는 것입니다. 다음 달..... 기대 소프트 top 10에서 1위를 차지할 게임의 이름을 알아 맞춰 보세요!

1. 사가 프론티어
2. 철권 3
3. 젤다의 전설 64
4. 바이오 하자드 2

플스타기 도전 퀴즈 챔프 당첨자

축하합니다

PlayStation

1등 플레이 스테이션 -1대
김윤창 / 대구광역시 복현2동 광명아파트 9동

2등 미니컴보이 - 2명
조성우 / 서울시 영등포구 양평5가 76번지 양평한신아파트 110동
성윤회 / 서울시 성북구 상월곡동 25-45번지

3등 PS CD(플스 씨디)-1개 5명
박준용 / 경남 김해시 구산동 308-10번지
박현덕 / 경기도 안양시 호계 1동 삼신 5차APT A동
류승훈 / 서울시 구로구 구로 1동 우성APT 101동
조상욱 / 경북 칠곡군 왜관읍 왜관 6리 273-111번지
박 건 / 인천시 동구 송림 2동 34번지 7동

4등 챔프점수 500점 - 10명
조영창 / 서울시 강남구 삼성 2동 AIDAPT 31동
유승식 / 경기도 안성군 안성읍 아양리 아양주공APT 107동

▶ 지난달 정답 ◀
1. 초급 : 1,4,1,2,3,2,3
   중급 : 2,4,3,3,3,3,1
   상급 : 3,4,4,2,1,2
2. 4번 파이널 판타지7

이수연 / 서울시 중구 신당 2동 377-48
김대성 / 경기도 성남시 수정구 단대동 904-7
임홍진 / 서울시 양천구 목 3동 620-5번지 6/3
김동선 / 충북 옥천군 옥천읍 금구리 172-14
최 원 / 대구광역시 신기동 555번지 천일맨션 4동
이승찬 / 경기도 의왕시 내손 2동 683-4호
이병헌 / 서울시 금천구 시흥 2동 3층 263-1
김대원 / 인천시 남구 주안 4동 413-18호 28/7

도전 텔레파시 퀴즈 당첨자

1등 새턴 1대
김종현 / 서울시 서초구 반포 1동 주공아파트 361동

2등 새턴 CD 1개
김민우 / 부산시 남구 대연 1동 368-5번 15통 3반

3등 IBM-PC 게임 5명
이준현 / 서울시 은평구 불광2동 71-10. 진성아파트 C동
임진수 / 인천광역시 부평구 부평1동 동아아파트 19동
이영택 / 경기도 수원시 팔달구 매탄동 임광아파트 8동
김두찬 / 경기도 동두천시 생연1동 7통1반 466번지
황성환 / 여수시 오림동 404-4번지

4등 챔프점수 500점 5명
구영기 / 서울시 송파구 문정동 훼밀리아파트 205동
임영수 / 성남시 분당구 서현동 시범 현대아파트 413동
이병수 / 인천시 남구 용현 5동 621-96호
이용상 / 대전시 중구 대흥3동 43-8번지
박지윤 / 경남 마산시 합포구 산호2동 571-6 9/3

사고

02) 700-2377

이제 플스 주는 건 다 아실테고.. 그럼 이번엔 여러분께 어떤 즐거움을 줄까..? 아! 바로 그거야..! [킹오파 96]의 비하인드 스토리!
자.. 여러분..! 400번 [소리로 듣는 게임 챔프] 속에 [킹오파 96]의 비하인드 스토리가 숨어 있습니다!

아니? 저 녀석이 어떻게 '킹오파 96'의 비하인드 스토리를 알고 있지?
궁금하다? 궁금해—
BEHIND STORY
그날 저녁
히히히— 700-2377 덕분에 완존~히 스타 됐네!
으하하핫— 드디어 비밀을 알아냈다! 700-2377! 얼른 집에 가서 들어 봐야지!!!
야호—

알림 당첨되시는 분들은 반드시 알아야 할 사항!!

1. 서울 혹은 수도권 지역에 거주하시는 분!
02)700-2377로 전화를 걸거나 게임챔프에서 자신의 당첨된 선물을 확인하신 후, 15일 18일 사이에 (02) 702-3213으로 전화를 걸어 김동욱 기자를 찾으세요! 김동욱 기자와 선물 받아갈 날짜를 약속하신 후 본사에 내방해서 찾아가시면 됩니다.

2. 지방에 거주하시는 분!
일단 당첨을 확인하십시오! 그 다음 전화를 주세요!!
그러나 지방 거주자는 게임챔프가 발행되는 날.. 저희가 직접 댁으로 선물을 우송해 드리겠습니다.

▶ 700-2377 플로우 차트

1. [도전! 퀴즈 챔프] 응모
2. [도전! 텔레파시 퀴즈] 응모
3. 지난달 당첨자 발표
4. 소리로 듣는 게임 챔프

※ 네모네모 로직 풀이법도 있습니다.

시상

1. 도전! 퀴즈 챔프
1등 1명 : 플레이 스테이션
2등 1명 : 미니 컴보이
3등 5명 : 최신 플스 CD
4등 10명 : 챔프점수 500점

2. 도전! 텔레파시 퀴즈
1등 1명 : 새턴
2등 2명 : 최신 새턴 CD 2개
3등 5명 : IBM-PC 게임 5개
4등 5명 : 챔프점수 500점

팡팡 스튜디오

독자 여러분에게 사과드립니다. 그 동안 많은 팬들을 확보하며 걸어온 '버그를 잡아라'코너가 독자들의 의견을 수렴하여 폐지하게 되었습니다. 앞으로 편집상의 버그를 내리고 개선점은 이곳 '팡팡스튜디오'로 보내주십시오. 아울러 지난호 버그와 당첨자는 하단에 게재됩니다.

"내가 잔인한 게 아니라 자네가 미련한 거겠지?"

제가 편지를 쓰는 이유는 챔프 독자들에게 해주고 싶은 말이 있어서 입니다. 할 말이란 '네오미니'의 잔인함입니다. 얼마전 오랜만에 오락실에 갔더니 이상한 기계가 있더군요. 옆에서 보니 얘들이 200원을 넣고 인형들을 뽑아 가길래 저도 했습니다. 한번 하니까 쿄 인형이 나와서 전 또 했습니다. 그런데 잘 나오다가 원통에 걸려서 그만… 전 그러나 다시 했죠. 또 아슬아슬하게 떨어지더군요. 전 열받아서 계속 했습니다. 그러다가 그 자리에서 5,600원이라는 거금을 날리고 겨우 인형 하나를 달랑 얻었습니다. 그냥 한대 치고 싶었지만 저 멀리서 느껴지는 매서운 눈초리 때문에 그냥 나와버렸죠. 문제집 살 돈을 다 써버린 난 집으로 돌아가 어머니와 아버지께 집단 구타를 당했습니다. 챔프 독자 여러분! 저의 경험담을 들으시면 아시겠지만 그런 기계에 절대 넘어가지 마세요!

띵오의 탄식

요즘 네오미니의 열풍에 많은 유저들이 용돈을 탕진하는 것 같군. 네오미니도 재미삼아 한두번은 괜찮겠지만 본전 생각에 계속 시도하면 단순한 오락의 차원이 아닌 도박이 된다구. 쿄 인형 하나 얻으려다 집에서 쫓겨나지 말고 언제나 이성적인 판단을 하도록!! 안기용 독자 때문에 이번호 ARC 코너에 집중 공략을 해 놨으니 걱정말라구!

안중근 의사 도시락보다 더 무시무시한?!

안녕하세요 띵오님!

이번 사연은 진짜 특이합니다. 학교에서 있었던 일인데요, 학교의 공포 아시죠? 깡패들 말이예요. 우리반에는 같은 학년이면서 이지메를 당하는 아이들이 많은데 제 친구도 그 중 한명이에요. 어느날 점심시간. 그 친구가 난로 앞에서 눈이 빨개져서 쪼그리고 있는 거예요. 제가 왜 그러냐고 물어보니까 그 친구는 "도시락을 언 놈이 다 까먹었어!"라고 말하는 거였어요. 솔직히 이런 일이 한두번은 아니었거든요. 열받은 제가 한가지 좋은 아이디어를 냈습니다. "야! 네 밥이랑 반찬에 설사약이랑 수면제 같은 거를 넣어놓자!" 눈이 번쩍 뜨인 친구.

다음날. 그 친구는 진짜로 밥에 설사약 4회분을 넣어왔습니다. 한참 뒤. 과연 그 친구의 밥을 언놈이 훔쳐 먹었습니다. 속으로 저와 친구는 쾌재를 불렀죠. 수업시간. 깡패한놈이 배가 아프다며 화장실을 6번이나 갔다오고 쉬는 시간에도 그놈 코빼기도 보지 못했습니다. 우하하! 통쾌하다. 우정의 승리!!

그 후 그 친구는 제가 플스를 사는데 13만원이나 빌려줬고 저는 돈을 마저 채워 플스 살 기회만 노리고 있습니다. 쿠하핫!!

띵오의 탄식

시원한 복수라는 것은 마음에 들지만 네가 당했던 슬픈만큼 그 녀석의 슬픔도 '만만치 않아'. 인과응보라고 성훈이도 줄설사를 할 수도 있으니 언제나 忍과 너그러움을 가지라고..

信念이 다른 두 아버지

안녕하세요? 전 게임챔프를 알게된지 얼마되지 않았지만 챔프를 무척이나 사랑하는 고등학생입니다. 오늘 제게 기적같은 일이 일어났습니다. 한번 들어 보실래요?

저희 아버지께서는 제가 게임하는 것과 게임챔프를 매달 사보는 것을 굉장히 못마땅해 하십니다. 제가 게임을 하고 있으면 약간 째려보는 듯한 눈초리로 "이제 그만 TV 보자!" 하십니다. 또 제가 게임챔프를 보고 있노라면 "공부 안하고 그런 것만 보니?" 하며 핀잔을 주십니다. 그런데 어제였습니다. 신년 연휴라서 서점이 열지 않으리라는 것을 알면서도 한가닥 희망을 거는 마음으로 서점을 돌아다니기로 마음먹고 집을 나섰습니다. "오늘은 서점 문 안열어 추우니까 가지마!" 하는 아버지의 말씀을 뒤로 한 채 말이죠. 하지만 결과는 아버지의 예상이 맞았어요. 한시간 동안 추위에 얼어붙어서 집에 돌아갔습니다. "그것 봐라. 그런 것 사서 뭐 하려고 이 추위에 고생이냐?"

전 그날밤 열이 나서 밤새 고생을 했습니다. 다행이 감기엔 걸리지 않았지만요. 그리고 오늘 전 어제 고생 때문에 게임챔프 사는 걸 당분간 미루기로 했습니다. 그런데 점심 식사 후, 아버지께서 바람을 쏘이신다고 나가시더니 얼마후 비닐봉지 하나를 들고 오셨습니다. 그 비닐봉지 안에는 다름아닌… 게임챔프가 들어 있었어요. 전 얼마나 감동했는지 몰라요. 또 "너 이것 때문에 성적 떨어지면 안돼. 알았지? 그리고 이왕 보는 거 엽서같은 거 보내서 상품도 타면 좋잖아." 하시는 거예요. 어때요 우리 아버지 너무 멋있죠? 전 우리 아버지가 너무 자랑스러워요. 그리고 지면을 통해 한마디 하고 싶어요. "아버지 사랑해요!"

안녕하세요 띵오님! 저는 게임기는 가지고 있지 않지만 그 누구보다도 챔프를 좋아하는 챔프 독자입니다. 그건 그렇고 제 사연을 좀 들어보세요. 저는 플스를 사기 위해 근 1년동안 약 20만원을 모았습니다. 11월말까지만 해도 전 조금만 더 있으면 플스를 살 수 있다는 생각에 내 자신에게 아주 뿌듯함을 느끼고 있었습니다. 그런데 이게 웬일! 12월달 이후로 제 돈은 늘어가기는 커녕 오히려 줄어들어 갔습니다. 그 이유는 바로 가족들의 생일 때문이었습니다. 왜 이

리 연말연시가 되면 가족 생일, 친척 생일이 많은지 선물을 하나하나 하다 보니 돈을 모으기는 커녕 더 줄어든 것입니다. 또 저는 12월달 충격적인 일을 당해야 했습니다. 그것이 뭐냐고요. 그것은 바로 용돈을 받지 못한 것입니다. 아버지께서 12월달에 세금이 많이 나왔다고 하시면서 이달 용돈은 못주신다고 하시는 것이었어요. 띠~ 잉~

띵오님! 정말 저는 어떻게 해야 하지요. 또 며칠전엔 문제집 사느라 4만원이 깨졌습니다. 물론 문제집은 플스 살 돈으로 산 거죠. 이러다가 플스는 영원히 꿈속의 얘기가 되는 건 아닐까요. 띵오님 정말 요즘 대책이 안섭니다. 하하하! (너무 비통한 나머지 나오는 웃음)

띵오의 탄식

정말 두분의 아버지는 상당히 개성이 강하시군. 마음에는 안들지만 아들의 취미를 이해하시려고 노력하시는 윤우 아버지. 아들에게 자립심을 키워 주시기 위해?!(혹시 진짜 돈이 아까워서?) 단호한 결단을 내리신 성현 아버지. 두분 다 정말 멋져요 멋져! 하지만 성현이가 조금 걱정되는군.

"이번달엔 세금이 더 많이 나왔는 걸! (2월달 성현 아버지 말씀)

아케이드 게임에는 묘수도 없단 말입니까?

띵오님! 우째 이런 일이.

제가 아케이드에 금단의 비법을 보낼 게 2개씩이나 있었는데, 그만 아케이드 금단의 비법이 흔적도 없이 사라지고 말았습니다. 그때의 제 기분은 뭐라 말할 수 없을 만큼 황당함 그 자체였습니다. 띵오님 아케이드 금단의 비법이 영영 사라진 것입니까? 아니면 다시 생기는 것입니까? 제발 생기기만 바라겠습니다.

PS. 저는 지금껏 챔프에 당첨된 것이 3~4개쯤 되는데 전화번호도 모르고 해서 다 못받았습니다. 전화번호를 좀 가르쳐 주세요.

띵오의 탄식

아케이드 코너에 금단의 비법이 영원히 사라진 건 아니니까 너무 그렇게 실떨려 하진 말아요. 단지 다른 기종에 비해 분량이 적어 최신정보가 없을 때에는 빠질 수도, 또 조그만 박스 안에 들어갈 수도 있으니까.

그리고 의외로 챔프 전화번호를 모르는 독자들이 많은 것 같애. 어떤 독자는 편집, 미술부 전화번호만 있고 챔프 전화번호는 안나와 있다는 김밥 옆구리 터지는 소리를 하는데, 편집부가 바로 챔프 취재팀이지 뭐야! 무식하면 평생고생이라구!

손해배상 청구서가 날아오지 않은 게 다행이군요!

띵오님! 저는 중2 때 친구들이랑 아르바이트를 해서 간신히 플스를 구입하게 되었습니다. 그러나 몇달 후, 플스의 상태가 이상해졌습니다. 증세는 로딩이 조금씩 끊기는 것이었습니다. 하지만 게임을 하는데 별 이상이 없어서 수리를 하지 않고 있는 도중 게임챔프(몇월호인지 생각이 나지는 않지만 앞표지에 버파 키즈가 있었음)에서 PS 본체를 뒤집어 놓고 하면 괜찮아진다는 기사를 보고 그대로 하였는데 정말 로딩이 괜찮아졌습니다. 그래서 그렇게 사용한 지 몇달이 지나자 플스가 CD를 읽지 못해서 CD가 돌아가지 않았습니다. 그래서 용산에 수리하러 가니까 아저씨께서 "누가 플스를 뒤집어 놓고 사용하라고 가르쳐 주디, 그렇게 사용하면 망가진 렌즈에 자극을 주기 때문에 위험해"라고 말씀하셨습니다. 그때 전 정말 울고 싶었지만 친구가 옆에 있어서 울지도 못하고 팔아버렸습니다. 띵오님! 다음부터는 이런 불상사가 생기지 않도록 좋은 기사만 많이 써주시길 기대하겠습니다.

띵오의 탄식

버파 키즈라면 노랑 표지였던 3월호인데, 아무리 찾아봐도 못찾겠어! 그 기사를 썼다는 사람도 안나타나고... 그런데 그 방법이 전혀 근거없는 낭설은 아닌 모양이야. 게임방에서도 플스를 엎어 놓고 사용하는 곳이 있다는 군. 이유야 잘 모르겠지만. TV도 잘 안나올 때 몇대 탕탕 두들겨 주면 좀 말을 듣는 것처럼 이런 것도 그런 부류의 임시 방편이 아닐까? 하지만 플스에 무리가 간다니 앞으로는 절대 이 방법은 피하자구. 이상이 생겼을 때는 재빨리 병원에 가는 게 상책이지.

500점

버그를 잡아라

빅보스님! 안녕하세요.

저는 버그를 잡아라에 처음 글을 올리는 신참 현상진이라고 합니다. 저는 이번호를 보고 놀란 것이 있습니다. 바로 파이널 판타지VII이 PC로 이식된다는 것입니다. FFVII을 하고 싶어 그렇게나 플스를 사려고 노력했는데 이번엔 PC로 나오다니! 저의 집 컴퓨터는 몇달전부터 말도 안듣고 이제는 아예 작동조차 안됩니다. 그런데 FFVII가 이식된다니! 나도 억수로 재수가 없나봅니다. 사실 제 아버지는 컴퓨터 회사에 다니시면서도 저희집 컴퓨터는 새 것을 사주시지 않고 계십니다. 몇번을 사정했으나 아버지의 대답은 언제나 "대학 들어가서나 말해!" 입니다. 아직 대학은 한참 멀었는데...

그럼 새해 복 많이 받으세요!

빅보스의 마지막 눈물의 답신

우선 끝까지 임무를 수행하지 못하고 초라한 모습을 보여드려 부끄럽기 그지 없습니다. 그동안 '버그를 잡아라' 코너를 사랑해 주신 버그헌터님들 정말 고마웠습니다. 97년 3월호 게임챔프를 마지막으로 '버그를 잡아라'코너는 폐지됩니다. 저는 아직 어떤 코너로 옮겨 가게 될지 모르지만 헌터님들의 은혜는 영원히 잊지 않을 것입니다. 앞으로 제작진 일동은 버그없는 게임챔프를 만들도록 더욱 노력하겠습니다. 흑흑~~ 그럼 이만. 띵오가 지면을 조금만 사용하라는 군요.

패왕전설

졸업

베가 VS 류

힘내라 고에몽

초코보를 죽이는 크라우드

스트리트 파이터3

열 받게 하지마!

무섭지?

HIT

듀얼 히어로즈

미남류

다시 자연 속으로...

지난호 아까비 상!!

오! 나의 여신이여

크라우드의 위기

■97년 4월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 20일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 20일에 마감입니다. 단, 20일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시오.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

이달의 명장면

챔프의 발행일을 옮긴후 매번 다시 태어나는 기분으로 맞이하는 이달의 명장면 연이어 터지는 명장면의 물결속에 여러분들의 작품들은 쌓여만 가고... 그렇다고 슬퍼하지 마십시요. 전달에 늦게 도착한 작품들도 외면하지 않고 다시 한번 뒤돌아보니까요. 여러분 명장면 코너에 도전해 보세요. 상품과 점수가 가득하답니다. 8명을 선정하게 됐으니 많은 참여바랍니다.

이달의 1위는?

1위/타임 코만도

IBM에서 큰인기를 누렸던 타임코만도가 PS에 이식 된 것은 다 알고 있을 겁니다. 이 게임의 오프닝중 주인공 코만도가 자신의 집에서 미니 게임을 즐기는데 그것이 바로 타임코만도...이런 재미를 부여함과 동시에 모든 면에서 흥미진진한 게임입니다.

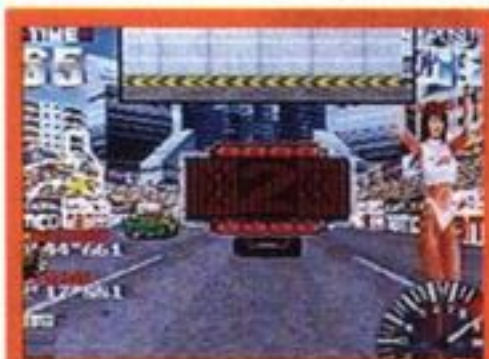
이달의 2위는?

2위/와일드 암즈

계속 이어지는 소니의 강력한 소프트 강행군. 아크 더 래드Ⅱ 이후 와일드 암즈로 승부하고 있는 소니. 이 다음 우리들을 놀래줄 소프트는 언제쯤 나오는 것일까? 치밀하게 짜여진 스토리와 시스템은 신선함은 물론 앞으로도 이런 시스템을 채용한 게임이 많이 나올 것으로 보입니다.

이달의 3위는?

3위/레지 레이서 레볼루션

레지 레이서에서 한단계 파워 업한 레볼루션. 부제만큼이나 혁명적인 게임이였습니다. 백밀러 장착과 차종의 증가 그리고 코스의 증가까지. 많은 레이스 게임중 제일 먼저 꼽히는(PS 유저들 사이에서)게임으로 자리잡을 만큼의 가치를 했습니다.

이달의 4위는?

4위/신슈퍼 로봇대전

타이틀 만큼이나 새로운 신슈퍼로봇대전. 로봇대전 시리즈를 총망라한 이 게임은 오리지널 스토리로 많은 유저들을 사로잡았다. 4차보다는 로딩이 길어진 것이 아쉬우나 추억을 돌이켜 볼 만큼 우정어린 옛 오프닝 노래를 들을 수 있으니 더할 나위 있겠는가.

이달의 5위는?

5위/버철 온

SS에 이식된 아케이드 대전액션 게임이다. 스피드로 승부하는 이 게임에서는 오리지널 버철 로이드가 등장하는 것이 게임의 재미를 불어 넣어준 활력소인 것이 장점이다. 그리고 패드로도 스틱의 즐거움을 느낄 수 있는 것이 SS유저들의 큰 이점일 것이다.

이달의 6위는?

6위/소울에지

또 다른 아케이드 이식작 소울에지. 아케이드의 맛을 그대로 느낄 수 있다. 특히 압권적인 오프닝과 각캐릭터마다 색다른 엔딩이 무척 볼만하다. 소울에지는 과연 저주받은 검일까? 직접 엔딩을 보면 알 수 있을 것이다.

이달의 7위는?

7위/갤럭시언 3

남코의 작품인 갤럭시언입니다. 슈팅 요소와 마치 인터렉티브 무비같은 요소가 엿보이는 게임으로 실황(?)같은 메시지 교환이 재밌는 반면 풀폴리곤으로 이루어져 조금은 딱딱한 느낌이 없지않아 있는 느낌이다. 남코 게임인만큼 한번 플레이해 볼 만한 게임인 것임에는 틀림없다.

K.H.R

이달의 코믹상 챔프 코믹상!!

12월호부터는 게임속의 재미있는 장면들을 보내주시면 챔프 코믹상에 등록이 되며 챔프 점수 1000점을 드립니다. 그리고 보내실 때 [나는 코믹상에 응모했다~!]라고 표기해 주십시요. 여러분의 많은 참여 바랍니다(단, 당첨자 명수는 변경될 수도 있음을 알려드립니다)

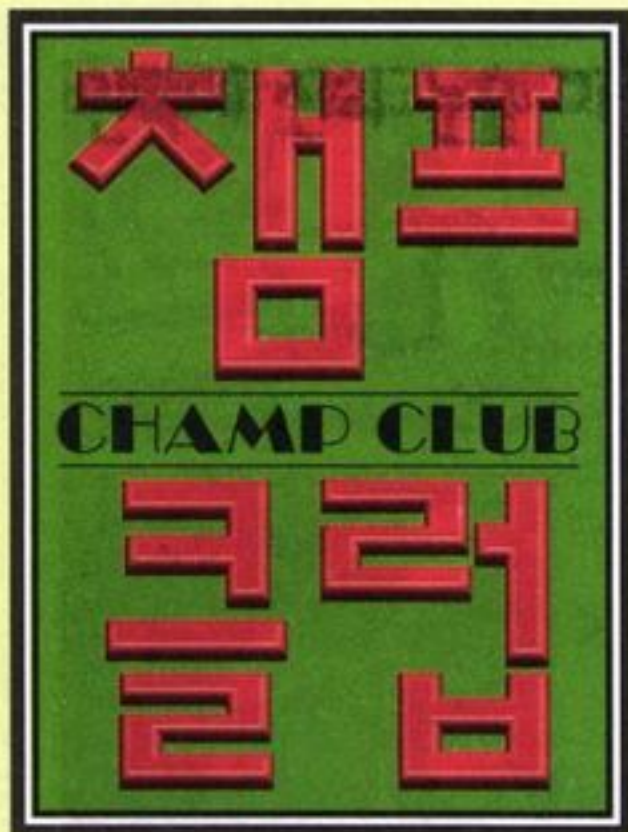
타이틀:타임보칸

어릴적 재미있게 보았던 애니메이션 타임보칸이 PS로 출시되어 많은 인기를 얻었던 소프트입니다. 특히 여두목 옆에 항상 대기하고 있는 행동대장들의 모습은 정말 코믹하기 그지없습니다. 악당들의 로보트들도 이상한 형태를 가져 더욱 게임을 재미있게 해주는 요소입니다.

명장면은 어디서 태어나는 것일까...?!

이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지 않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않고 원하는 기종의 소프트를 받으실 수가 있습니다. 이번달에는 장동희군(양)이 영예의 1위를 차지하여 SS소프트웨어를 받게 됐습니다. 5위와 코믹상까지는 챔프점수 1,000점을 드리며 나머지 분들에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

보내실곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
온민빌딩2층월게임챔프 [이달의 명장면] 담당자 앞

챔프 클럽
CHAMP CLUB

(주)하늘소프트는 지난달 소닉 상품의 시판에 이어 소닉 크리에이티브와 계약을 맺고 캐릭터 핀구와 세서미를 소재로 한 제품을 시판한다. 핀구 제품은 2월, 세서미는 3월에 시판되며 각 지역의 대리점을 통해 유통된다. 한편, (주)하늘소프트는 더욱 유통망을 확장하고 다른 캐릭터 상품 계약도 추진하고 있는 것으로 알려졌다.
문의처 : (주)하늘미디어 02-705-1271

슬리퍼

다용도 프라스틱 컵

시계

가위

핀구 타올

치솔걸이

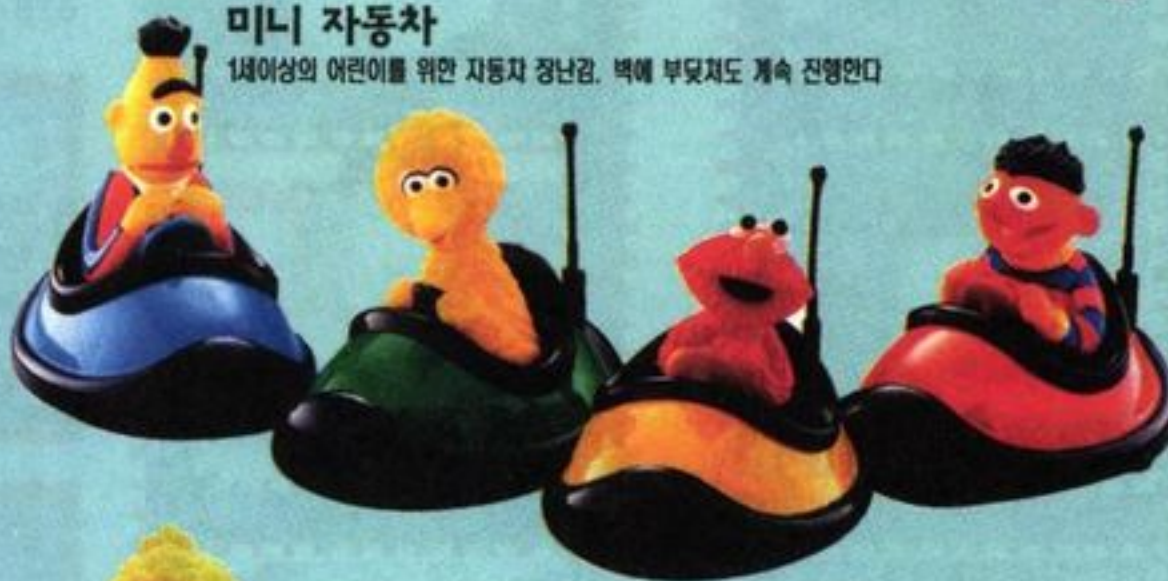
머그컵

도시락

양면 타입 필통

미니 색

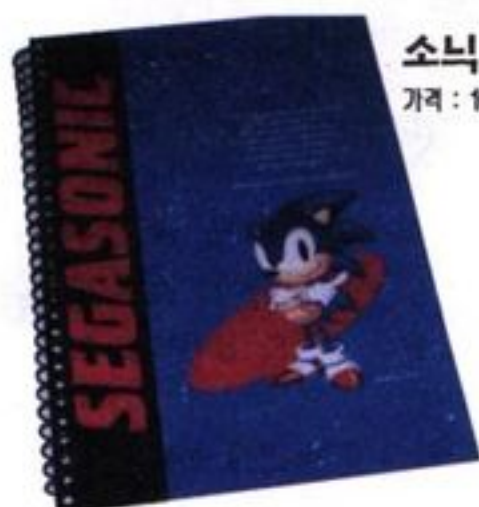
물통

미니 자동차
1세이상의 어린이를 위한 자동차 장난감. 벽에 부딪쳐도 계속 진행한다

쌓기놀이 장난감
3개월에서 3세 어린이를 위한 장난감

유아용 놀이대
0세~12개월 유아용. 보고, 누르고, 쥐고, 흔들고 돌리는 동작의 기본을 배우는 장난감

오뚝이인형
0세에서 2세 어린이를 위한 작은 사이즈 인형

장난감용 핸들
6개월에서 3세 아동용 장난감. 베이비카와 베이비시트에 장착가능

일본에서 베스트셀러였던 [게임대학]을 한국어판으로 발행했던 A.K인터내셔날 (대표, 이동섭)은 일본 세가와 계약을 맺고 문구류 등을 자체 생산하고 1월말부터 시판에 들어간다. 시판에 들어갈 문구류는 노트, 종합장, 스케치북, 연습장 등이며 일반 문구점이나 게임샵에서 구입할 수 있다.
문구류는 국내 학생 편의에 맞게 구상되었으며 추후 소닉외 다른 게임 캐릭터 상품도 기획하고 있는 것으로 알려졌다.
문의처 :A.K 인터네셔날 02-451-0464

소닉 연습장
가격 : 1000원

소닉 노트
초등학생용 노트
가격 : 500원

소닉 스케치북
초등학생용 8절지 스케치북
가격 : 1500원

소닉 종합장
링 스프링 초등학생용 종합기록장
가격 : 1000원

서적

인터넷 제대로 배우기
접속 방법과 국내의 다양한 인터넷 서비스 분석, 웹 브라우저인 넷스케이프 네비게이터와 익스플러러, 각종 정보 검색 노하우와 보조 프로그램들을 충실이 설명하고 있다. 부록으로 통신 프로그램과 인터넷용 프로그램이 수록된 CD롬과 인터넷 접속 방법 요약집, 마이 웹 사이트 수첩 제공된다.

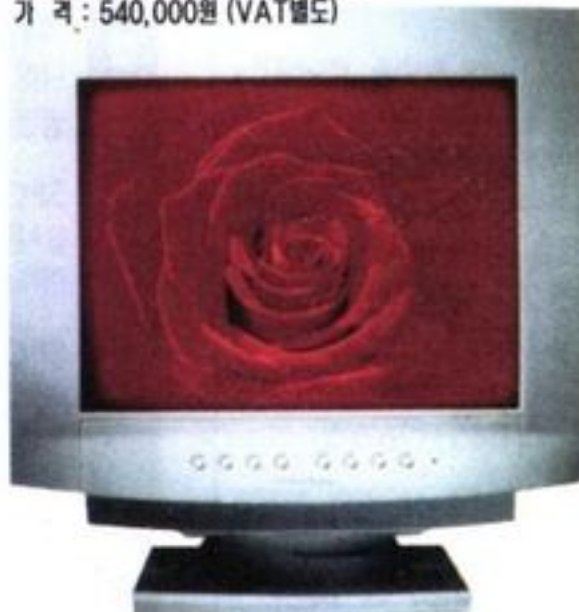
출판사 : 민음사
가 격 : 14,000원

비디오

드래곤하트
기사 보웬은 왕과 왕자에게 봉사하는 것을 평생의 소원으로 여기는 진정한 기사이다. 그런데 어느날 소작농들의 폭동이 일어나 왕이 죽고 왕자의 생명까지 위태로워진다. 그런데 신비한 용의 심장을 반쪽 얻으면 왕자는 새 생명을 부여받게 된다는 것을 알고 용을 찾아 다닌다. 용을 찾은 보웬과 왕자는 용에게 평생 의롭게 살 것을 맹세하고 용의 심장 반쪽을 얻어낸다. 그러나 왕자는 점점 사악해져 가고 보웬은 용의 사악한 심장이 왕자의 순수한 마음을 악하게 물들였다고 판단, 용을 죽이러 떠난다.

포켓 겜보이용 마이크로 콘트롤 스틱
포켓 겜보이 전용주변기기, 부드러운 조작감각으로 쉽게 피로해지지 않으며 고난이도 게임에 안성마춤. 기존의 GB용 스틱과 달리 고정쇠가 달려있어 움직이지 않고 부착되는 것이 특징.
문의처 : 게임본부 02-701-1667

56K BPS 모뎀
기존의 33.6KBPS 모뎀보다 거의 2배의 속도를 낼 수 있는 56KBPS모뎀은 특히 인터넷상에서 빠른 속도를 제공한다. 또한 전화비 절감과 미국의 ROCK-WELL사의 칩을 채용해 통신 중 안정성이 매우 뛰어나며 자동 응답기 기능 등이 있다.
문의처 : 한솔전자 02-3458-9912
가 격 : 미정

파워싱크
1280x1024의 고해상도를 제공하는 17인치 모니터. 동급 최대의 수평주파수를 지원하며 3D그래픽과 CAD/CAM에서 탁월한 성능 발휘. 저렴한 가격으로 초절전 기능을 갖추고 있으며 유해전자파 차단 및 화면 떨림현상 제거 기능 등.
문의처 : 삼보컴퓨터 02-365-3535
가 격 : 540,000원 (VAT별도)

계몽사 CD-ROM 백과 '97
초등학교, 중학교, 고등학교 교과서 내용 및 첨단과학, 사회, 경제, 환경 등 각 분야의 새로운 정보와 자료를 총망라했으며 특히 내용을 보면서 풀어보는 퀴즈백과가 있어 주제별, 수준별로 퀴즈를 즐길 수 있다.
문의처 : 계몽사 뉴미디어부 02-531-5681
가 격 : 99,000원

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
* : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 2월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	2/14	배트맨 포에버아케이드 게임	어클레임 저팬	5,800엔
	2/14	룸 레이더	빅터 소프트	5,800엔
	2/14	삼국지Ⅴ	고에이	9,800엔
	2/21	WWF in Your House	어클레임 저팬	5,800엔
	2/21	도라에몽2 SOS!	에폭사	5,800엔
	2/28	스페이스 잼	어클레임 저팬	5,800엔
	2/28	NBA JAM 익스트림	어클레임 저팬	5,800엔
	2/28	더 마스터즈 파이터	시네마서플라이	5,800엔
	2/28	페다2	야노만	5,800엔
	2/28	웜즈	아이맥스	5,800엔
	2/28	성각 1092 조병전	유타카	5,800엔
	2/28	삼국무쌍	고에이	5,800엔
	2/상순	디스트럭션 더비2	SCEI	5,800엔
	2/하순	리턴 파이어	소프트뱅크	3,800엔
	2/하순	파이널 둠	소프트뱅크	5,800엔
	2/예정	더 그레이트 배틀Ⅵ	반프레스토	5,800엔
	2/예정	세이버 마리오네트J	반다이 비주얼	6,800엔
	2/예정	세이버 마리오네트J (한정판)	반다이 비주얼	7,800엔
	2/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	6,800엔
	2/예정	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
	2/예정	크론즈 게이트	소니	7,800엔
	2/예정	건썹	미디어퀘스트	5,800엔
	2/예정	탑건	미디어퀘스트	5,800엔
	2/예정	스타 파이터3000	이미지니어	5,800엔
	2/예정	크로스 로맨스	일본물산	6,800엔
	2/예정	파랜드 스토리	TGL	미 정
	2/예정	남코 뮤지엄 Vol.5	남코	5,800엔
	2/예정	마크로스 디지털 미션VF-X	반다이 비주얼	6,800엔
SS	2/ 7	시뮬레이션즈	소프트뱅크	5,800엔
	2/ 7	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	포니캐니언	5,800엔
	2/14	사쿠라대전 화조통신	세가	4,800엔
	2/14	천성지원	클립하우스	6,800엔
	2/14	다이나와 아이란	게임 아츠	6,800엔
	2/14	클레오파트라 포춘	타이토	5,800엔
	2/14	엘리베이터 액션 리턴즈	빙	5,800엔
	2/21	세가 에이지/판타지 존	세가	3,800엔
	2/21	삼국지 밸류세트	고에이	12,800엔
	2/21	신장의 야망 밸류세트	고에이	11,800엔
	2/21	큐브 배틀러	야노만	5,800엔
	2/28	세가 에이지/메모리얼 셀렉션	세가	4,800엔
	2/28	mr.BONES	세가	6,800엔
	2/28	패널디아 스토리 케룬의 대모험	상영사	6,200엔
	2/28	천지무용! 연쇄필요	파이오니아 LDC	6,800엔
	2/하순	커맨드 앤 컨커	세가	6,800엔
	2/하순	프라이멀 레이지	소프트뱅크	3,800엔
	2/하순	리턴 파이어	소프트뱅크	3,800엔
	2/하순	게임 웨어 Vol.4	제네랄 엔터테인먼트	미 정
	2/예정	NBA JAM 익스트림	어클레임 저팬	5,800엔
	2/예정	스페이스 잼	어클레임 저팬	5,800엔
	2/예정	WWF In your House	어클레임 저팬	5,800엔
	2/예정	역린탄	버진 인터랙티브	5,800엔
	2/예정	울프 팡 공아2001-SS	엑싱	5,800엔
	2/예정	창궁홍연대	EAV	5,800엔
	2/예정	어드벤스드V.G(초회 한정)	TGL	9,800엔
	2/예정	크리티컴	빅 동해	5,800엔
	2/예정	드림 스퀘어	비디오시스템	3,800엔
	2/예정	중장기병 레이노스2	메사이아	6,800엔
	2/예정	MARICA-실사의 세계	빅터	미 정
	2/28	실황 파워풀 프로야구4	코나미	9,800엔
	2/예정	J리그 다이나마이트 사커64	이미지니어	9,980엔

발매돌이 한마디 : FFⅦ과 천외마경이 지나간 다음달! 왠지 허전하군. 이번달에 눈에 띄는 건 그나마 삼국무쌍! 고에이라면 졸작은 아니겠지...

'97년 3월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
SFC	3/하순	프로야구 열투 퍼즐 스타디움	코코넛 저팬	6,800엔
	3/예정	동급생2	반프레스토	7,980엔
	3/예정	다크로우	아스키	8,000엔
PS	3/ 7	헨리 익스프롤러즈	코나미	5,800엔
	3/14	런닝 하이	렉스	5,800엔
	★3/14	**부시도 블레이드**	**스퀘어**	**5,800엔**
	3/20	악마성 드라큘라X-월하의 야상곡	코나미	5,800엔
	3/28	맥스 레이서	PD	5,800엔
	★3/하순	**사가 프론티어**	**스퀘어**	**미 정**
	3/예정	사무라이 스피리츠 검객지남팩	SNK	5,800엔
	3/예정	판타스텝	자레코	5,800엔
	3/예정	벨데셀바 전기-날개의 훈장	SCE	5,800엔
	3/예정	폭열헌터	반프레스토	5,800엔
	3/예정	SD건담G CENTURY	반다이	6,800엔
	★3/예정	**슈퍼 로보트 슈팅**	**반프레스토**	**5,800엔**
	3/예정	쿼바디스	그램스	5,800엔
	3/예정	리프레인 러브	리버힐 소프트	미 정
	3/예정	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	포니캐니언	5,800엔
	3/예정	타임 크라이시스	남코	미 정
	3/예정	두근두근 메모리얼 셀렉션 -후지사키 시오리	코나미	미 정
	★3/예정	**신슈퍼로보트 대전 스페셜 디스크**	**반프레스토**	**2,800엔**
SS	3/ 7	웜즈	아이맥스	5,800엔
	3/ 7	헨리 익스프롤러즈	코나미	5,800엔
	3/ 7	기동전사 건담 외전Ⅲ	반다이	4,800엔
	3/ 7	오벨리스크	BMG빅터	6,800엔
	N3/28	**퍼즐 버블3**	**타이토**	
	3/28	스팀 하츠	TGL	미 정
	3/28	파랜드 스토리2	TGL	미 정
	3/상순	베이직 포 세가 새턴-케이블 접속 타입	세가	12,800엔
	3/상순	베이직 포 세가 새턴-스탠드 어론 타입	세가	9,800엔
	3/상순	스쿨 팡-공아외전	데이터이스트	5,800엔
	3/상순	판타스텝	자레코	미 정
	3/하순	기동전사 Z건담 전편	반다이	6,800엔
	3/예정	베트맨 포에버 아케이드 게임	어클레임 저팬	5,800엔
	★3/예정	**쿼바디스2**	**그램스**	**6,800엔**
	N3/28	**매지컬 호퍼즈**	**반다이**	**6,800엔**
	3/예정	초시공요새 마크로스	반다이 비주얼	6,800엔
	3/예정	미니사쿤 슈퍼팩토리	미디어 퀘스트	5,800엔
	3/예정	제로4챔프 DooZy-J	미디어링	6,800엔
	3/예정	태평양의 폭풍2	KSC	미 정
	3/예정	두근두근 메모리얼 셀렉션 -후지사키 시오리	코나미	미 정
	3/예정	신황권	자웅스	미 정
	3/예정	WAR2 WARS	상영사	미 정
	3/예정	GRANDRED	반프레스토	미 정
N64	3/예정	와쿠와쿠7	선소프트	7,800엔
	3/하순	브래스트 도저	닌텐도	9,800엔
	3/하순	스타워즈	닌텐도	9,800엔
	3/예정	블레이드 앤 배럴	켐코	9,800엔
	3/예정	레이브 리미트	세타	9,800엔
	3/예정	튜록	어클레임 저팬	9,800엔
	3/예정	와일드 쵸퍼즈	세타	9,800엔
	3/예정	도라에몽	에폭사	9,800엔
	3/예정	스타폭스64	닌텐도	9,800엔

발매돌이 한마디 : 예정이긴 하지만 N64 소프트들이 대거 진출하는 달이 되겠군. 『마리오 카트64』로 용산에서는 이미 N64가 동이 났다던데...

'97년 4월 발매 소프트

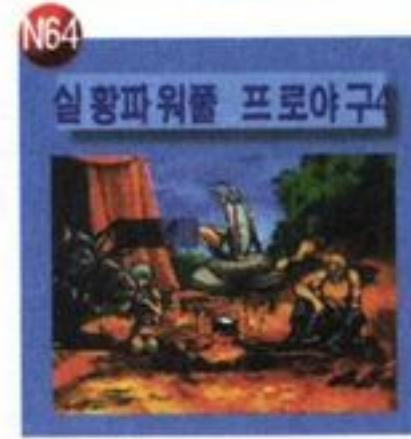
	발매일	게임명	회사명	가격
PS	4/ 4	DISRUPTOR	인터플레이	5,800엔
	N4/하순	**넥스트킹-사랑의 천년왕국**	**반다이**	**6,800엔**
	4/예정	서력 1999 -파라오의 부활	BMG빅터	5,800엔
SS	4/하순	御意見無用	미디어뮤즈	5,800엔
	4/미정	블랙 돈	버진	5,800엔
	4/미정	초플라피	데비소프트	미 정

발매돌이 한마디 : 이번달에는 『御意見無用』이 나오는군. 전문 게임 제작자들이라고 할 수는 없지만 베파 매니어들이 만든 게임! 뭔가 느낌이 올 것같기도하고...

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	가격
SFC	오! 나의 여신님!	KSS	10,800엔
	슈퍼 테트리스2+봄블리스	반다이	3,780엔
PS	판타즘	아우트리거	9,800엔
	헥스 어드벤처	BBS	5,800엔
	더비 스타리온	아스키	미 정
	X-COM 미지의 침략자	미디어퀘스트	5,800엔
	몬스터 팜	테크모	미 정
	슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
	DEEP SEA ADVENTURE	타카라	6,800엔
	PAL-신견전설	동북신사	6,800엔
	드래곤 하트	어클레임 저팬	5,800엔
	파로 워즈	코나미	5,800엔
	바운티 스워드 퍼스트	파이오니아 LDC	미 정
	진설 사무라이 무사도 열전	SNK	미 정
	제로 디바이드2	줌	미 정
	★파이널 판타지 택틱스	스퀘어	미 정
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	매직 더 개더링	어클레임 저팬	5,800엔
	더 크로우	어클레임 저팬	5,800엔
	메탈 슬러그	SNK	미 정
	마법소녀 프리티세미 Part2	파이오니아LDC	미 정
	공개되지 않았던 수기	팀 버그하우스	5,800엔
	BOYS BE	강담사	5,800엔
	에이스 컴뱃2	남코	미 정
	더 킹 오브 파이터즈' 96	SNK	미 정
	체로Q2	타카라	5,800엔
	마도도시 엘비스	반프레스토	미 정
	미드나이트 런	코나미	미 정
	실황 파워풀 프로야구' 96	코나미	미 정
	G.O.D	이미니지니어	미 정
	보이스 판타지아	강담사	미 정
	에베루즈	타카라	미 정
	RUNABOUT	야노만	5,800엔
	엘티랜서2	이미지니어	미 정
	건담 더 배틀 마스터	반다이	6,800엔
	GHOST in the SHELL	소니	미 정
	드래곤 볼GT	반다이	미 정
	수라의 문	강담사	5,800엔
	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
	메탈 드레드	반다이 비주얼	5,800엔
	투탄카멘의 유언	비자드	미 정
	맥 워리어2	액티비전	미 정
	트윈비 미라클	코나미	미 정
	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
	제비우스3D	남코	미 정
	스파이더BMG	빅터	미 정
	라이덴DX	세이브개발	미 정
	이루남의 날개	라이트 스텝	5,800엔
	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
	레이맨2	UBI 소프트	미 정
	오메가 부스터	SCE	미 정
	바운티 암즈	데이타퀘스트	6,800엔
	아레나	소프트뱅크	미 정
	브레스 오브 파이어Ⅲ	캡콤	미 정
	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	미 정
	록맨X4	캡콤	미 정
	충룡	반프레스토	미 정
	노엘2	파이오니아LDC	미 정
	에어리어 51	소프트뱅크	미 정
	로보트론X	소프트뱅크	미 정
	테마파크2 E.A.	빅터	미 정
	N슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 「달의 신전」	캡콤	미 정
	N슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 「사투! 와이리넘버즈」	캡콤	미 정
	N슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 「최후의 결전!」	캡콤	미 정
SS	팡즈 포툼	일본 MMI	미 정
	★신세기 에반겔리온 -2nd 임프레션	세가	미 정
	아이언 블러드.	어클레임 저팬	5,800엔
	더 크로우	어클레임 저팬	5,800엔
	슈퍼 모터크로스	어클레임 저팬	5,800엔
	드래곤 하트	어클레임 저팬	5,800엔
	나이스 샷	어클레임 저팬	5,800엔
	매직 더 개더링	어클레임 저팬	5,800엔
	진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	6,800엔
	실황 파워풀 프로야구' 96	코나미	6,800엔
	에어리어 51	소프트뱅크	5,800엔
	둠	소프트뱅크	5,800엔
	드래곤 마스타 실크	데이탐	6,800엔
	디지탈 앤주-전뇌천사SS	덕간서점	5,800엔
	ADVANCED WORLD WAR 천년제국의 흥망	세가	미 정
	N글이스트 나인 '97	세가	미 정
	스카이 타겟	세가	미 정
	빅토리 골 '97	세가	미 정
	맨크스 TT	세가	미 정
	신 해저군함-강철의 고독	아스키	미 정
	데자에몽2	아테나	미 정
	메탈 슬러그	SNK	미 정
	★그랜디아	게임아츠	미 정
	그랜디아	게임아츠	미 정
	페이크 다운	시스템사콤	미 정
	에베루즈	타카라	5,800엔
	D-XHIRD	타카라	미 정
	J리그 GO GO 골!	테크모	미 정
	리얼 사운드	와프	미 정
	자염룡	동	미 정
	X-맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 1 무지개색 청춘	코나미	미 정
	스파이더	BMG	미 정
	괴도 세인트 텔	토미	6,800엔
	가디안 포스	석세스	미 정
	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
	졸업S	NEC	6,800엔
	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
	에이나스 판타지 스토리	미디어웍스	5,800엔
	★버철 파이터3	세가	미 정
	버철 파이터3	세가	미 정
	N바이오 하자드	캡콤	미 정
	라스트 브롱크스 -동경번외지	세가	미 정
	하트 오브 다크니스	세가	미 정
	대전략	OZ클럽	미 정
	N슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 「달의 신전」	캡콤	미 정
	N슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 「사투! 와이리넘버즈」	캡콤	미 정
	N슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 「최후의 결전!」	캡콤	미 정
	마법학원 루나	게임 아츠	미 정
	루나 이터널 블루	게임 아츠	미 정
	레이맨2	UBI소프트	미 정
	센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
N64	64 대스모	보톰 업	미 정
	소닉 윙즈 어설트	비디오시스템	9,800엔
	멀티 레이싱 챔피온쉽	이미지니어	9,980엔
	카멜레온 트위스트	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	카바리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	핵센	게임뱅크	9,800엔
	파이팅 고에몽5	코나미	9,800엔
	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
	유케유케 트러블 메이커	에닉스	9,800엔
	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
	마법기사 엘테일	이미지니어	9,980엔
	리즌	이미지니어	미 정
	3D 격투	이미지니어	미 정
	심시티 2000	이미지니어	미 정
	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	★N 슈퍼로보트 스프리츠	반프레스토	미 정
	골든아이007	닌텐도	9,800엔
	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	바기부기	닌텐도	9,800엔
	클라이머	닌텐도	9,800엔
	골프	닌텐도	9,800엔
	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
	봄버맨64	허드슨	미 정
	슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
	실황 골프 토너먼트97	코나미	미 정
	휴먼 그랑프리	휴먼	미 정
	★스트리트 파이터 3	캡콤	미 정
	젤다의 전설64	닌텐도	미 정
NEO GEO	마더3	닌텐도	미 정
	네오 Mr.DO!	비스코	미 정
	리얼바우트 아랑전설 스페셜	SNK	미 정
	브레이커스	비스코	미 정
NEO GEO CD	네오 Mr.DO!	비스코	미 정
	진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	미 정
	리얼바우트 아랑전설 스페셜	SNK	미 정
	브레이커스	비스코	미 정
M2	D의 식탁2	와프	미 정

이달의 구입 추천작 BEST 5

- PS 페다 2
- PS 삼국무쌍
- PS 세이버 마리오네트J
- SS 다이나와 아이란
- N64 실황파워풀 프로야구

공략 AFTER SERVICE

챔프에서는 공략 부분에 있어 미약한 점을 보완하고자 공략 애프터 서비스 제도를 신설합니다. 챔프의 공략을 읽으며 게임을 플레이하던 중 공략만으로는 도저히 게임을 진행하기 어려운 점이나 이해하기 어려운 점이 있다면 공략 A/S 담당자 앞으로 엽서를 보내 주세요. A/S 정신에 입각하여 최대한 답변해 드리도록 하겠습니다.

PS/와일드 암즈

PC통신으로 질문해 오신 분 : 홍두선

Q 와일드 공략 맨마지막에 가디안 소개 중 백마법, 흑마법 소개 있잖아요. 그중에 상위 흑마법, 상위 백마법 등을 쓰려면 크래스트그래프를 쓰면 된다고 하는데 그걸 써도 안돼거든요. 자세히 좀 알려주세요.

A 상위마법은 게임의 중반 이후에나 사용할 수 있게 됩니다. 마더를 쓰러트린 후 외해에 나가게 된 후 세계의 여러곳을 돌아다니다 보면 변두리길드(はずれギルド)를 찾을 수 있습니다. 이곳에서 상위마법을 합성할 수 있습니다. 한 번 이곳을 찾아가면 그후부터는 아델하이드마을의 마법길드에서도 합성할 수 있게 됩니다. 상위마법 역시 크래스트그래프를 사용하여 합성하는 것이며 모자를 때는 하위마법을 분해하여 사용하세요.

Q 게임 후반부에 배를 부수는 괴물인 리바이아산과 싸울 수 있다고 하는데 어떻게 하면 되나요?

A 우선 아델하이드 부흥회에 돈을 기부하여서 마을을 발전시켜야 합니다. 3만 정도까지 기부금을 낸 후에 마을에 와보면 북동쪽 집에서 한 청년을 만나게 되고 그에 의해 다시 배를 타고 다닐 수 있게 됩니다. 배가 생긴 후 야드마을 근처의 바다에서 돌아다니다 보면 리바이아산을 만날 수 있습니다.

Q 세계의 어딘가에는 블랙마켓이라는 어둠의 시장이 있다고 들었는데 이곳은 어떻게 가나요?

A 아델 하이드의 무기상점에 가면 책장이 있는데 이곳을 조사하면 예/아니오를 선택하게 됩니다. 이곳에서 아니오를 선택하면 책장에 카드슬롯이 있다는 것을 알게 됩니다. 그후 블랙마켓패스(ブラックマケットパース)를 사용하면 비밀통로를 통해 어둠의 시장으로 갈 수 있게 됩니다.

참고로 블랙마켓패스는 제미니의 사당에 있습니다.

Q 바스카와 제놈 산의 사이에는 시계모양으로 생긴 제단이 있는데 이곳은 무엇인가요?

A 이곳에 대한 정보는 봉인도서관의 지하에서 얻을 수 있습니다. 우선은 아델하이드를 10만이 될 때까지 키우세요. 그러면 술집에 어떤 자에게 데스페라도(デスペラド)라는 아이템을 얻게 됩니다. 그후 제단에 가서 봉인도서관의 책 내용처럼 '북서-남서-남동-북동-서-남-동-북'의 순서로 결계를 풀면 어떤 사당에 가게되고 그곳에서 시간의 가디언을 얻을 수 있습니다.

Q 에루의 세계에서 아비스라는 버려진 땅에 대한 이야기를 들을 수 있는데 이곳에는 어떤 방법으로 갈 수 있나요?

A 아비스는 게임의 거의 후반부에나 갈 수 있게 됩니다. 우선은 반데모니움을 클리어하여 세계에 천재지변이 일어나야 합니다.

그후 다크네스티아의 힘으로 세계 각지를 잇는 혈맥이 끊어지게 됩니다. 그후 인공위성을 이용하여 워프하는 곳인 에루의 사당에 가서 계속 워프하다 보면 장치에 이상이 생겨 아비스로 가 버리게 됩니다.

SFC/SFC 드래곤 퀘스트3

Q 안녕하세요. 저는 SFC 용 드래곤 퀘스트 3를 하고 있는데 용자 최강의 검이라는 '왕자의 검'을 도저히 얻을 수가 없어서 이렇게 도움을 부탁드립니다. 대체 어디서 '왕자의 검'을 얻을 수 있습니까?

A '왕자의 검'을 얻기 위해서는 우선 '오리할콘'이라는 아이템이 필요합니다. '오리할콘'은 아레프갈드의 돔도라 마을의 목장 안의 풀들을 조사해 보면 얻을 수 있습니다. 그 '오리할콘'을 얻은 후 마이라 마을 술집 2층에 있는 도구상에게 가면 '오리할콘'을 팔 수가 있는데 판 후에 마을 뒨막을 나갔다가 다시 돌아오면 '왕자의 검'을 그 도구상에서 팔고 있습니다.

Q 이번 시리즈에도 엔딩 후에 갈 수 있는 던전이 있다던데 어느 곳에 있습니까?

A 드래곤 퀘스트3에서 조마를 물리친 후 다시 그 세이브데이터를 불러보면 주인공의 이름에 '로토'의 칭호가 주어져 있습니다. 이제 용의 여왕의 성으로 가서 맨위쪽으로 가보면 창으로 빛이 들어오고 있는데 그곳으로 가면 다른 장소로 워프하게 됩니다. 그곳을 계속 진행하다보면 제니스의 성이 나오고 더 진행하면 신룡이 나오는데 신룡을 물리치면 소원을 하나 들어주지요.

Q 드래곤 퀘스트 3를 재미있게 하고 있는 게임맨입니다. 그런데 드래곤 퀘스트3 에서 '현자의 돌'이 두개 나온다고 하더군요. 하나는 조마의 성에서 얻었는데 또 하나는 어디서 얻을 수 있습니까?

SFC/SFC 드래곤 퀘스트3

A '현자의 돌'을 또한개 얻기 위해서는 우선 숨겨진 던전의 '제니스성'에 가야 합니다.

그곳의 한 학자가 용자일행에게 세가지 수수께끼를 내는데 그 세번째 문제가 현자의 돌입니다. 앞선 두가지 수수께끼를 푼 후 그 학자에게 세번째 수수께끼를 들은 후에 해적들의 마을이 있던 대륙 남쪽의 작은 섬에 있는 마을에서 망원경으로 천체를 관측하는 사람의 집에 가서 그의 주위를 조사해보면 '현자의 돌'을 얻을 수 있습니다.

Q 그런데 게임 내에 나오는 메달을 좀처럼 모을 수가 없습니다. 대체 메달은 어떻게 해야 많이 모을 수 있습니까?

A 드래곤 퀘스트3에는 메달이 총 110개가 등장합니다. 그 중 5개는 주사위 게임 내에서 얻을 수 있는 것이구요. 메달은 주로 마을, 사당 등에서 바닥 문양이 이상한 곳을 조사해보면 얻을 수 있습니다. 편법을 쓰자면 도적의 레벨 20에서 얻게 되는 기술인 '레미라마'를 사용하면 아이템이 숨겨진 곳이 반짝이게 되는데 이 방법으로 메달을 모으는 게 가장 쉬운 방법입니다.

SS/샤이닝 더 홀리아크

엔릿치 성

■수정의 열쇠에 관하여 : 감옥에서 떨어져 지하수도로 나오면 주위에 4곳의 통로가 있다. 이 열쇠의 용도는 막힌 문. 즉, 수정의 문에 쓰여지고 그문을 열면 새로운 곳으로의 모험이 시작된다.

■금의 열쇠를 얻으려 : 금의 열쇠는 3가지의 문장에 비석을 붙혀줘야 한다. 이곳은 지도화면이 한장이다. 그러나 이곳은 처음 접하는 곳인 만큼 미로가 크게 느껴질 것이다. 2월호의 지도를 보며 차근차근 레벨 업하면서 비석을 찾자. 처음 비석 하나를 꽂으면 2층격인 다리가 연결이 되며 또 다른 비석을 찾는 길을 열어 준다. 그리고 여기에서는 현자 사파트가 여관역할과 교회 역할을 한다. 또 하나, 적들중 번식을 하는 적이 있다. 이 적이 여럿 출현했을 때에는 도망이 상책! (플레이어의 레벨에 따라 상황이 바뀜)

아보리진의 집

이곳에서는 구석구석 조사해 보자. 필수 아이템과 요정들을 발견하여 동료로 얻을 수 있다. 왼쪽 끝에는 아보리진의 저택으로 들어가는 입구가 있고 북서쪽에는 지하로 들어가 저택의 2층으로 들어가는 입구가 있다.

■저택 안에서의 포인트 : 저택 안은 거의 빨간 문이나 막혀 있다. 빨간문은 열 수 없지만 막힌 곳은 대쉬로 열 수 있다.

■가구들 배치 맞추기 : 벽면의 지도를 보고 가구들의 배치를 맞추자. 잘못 맞추고 나가면 다시 원상복귀가 되어 버린다.

산맥의 동굴을 지나 남쪽의 사당으로의 출발

■남쪽의 사당에서는 길을 막는 돌기둥이 나타나서 아서 일행을 막는다. :

가름이 말해준 검을 찾아갈 수 있도록...1층의 순서도

처음 좌측에 있는 사다리 이용→지도 B로 이동하여 다시 지상으로 착지!→그러면 위쪽에 지하로 내려가는 통로가 있다.

■지하1층에서는 : 바로 옆에 있는 사다리를 이용하려고 하면 어디에선가 굴러오는 쇳덩어리에 지하로 떨어지게 된다. 그러므로 이곳에서도 천정을 이용해야만 보석들과 검이 있는 방으로 입실할 수 있다. 마지막에는 좌측상단에 있는 사다리를 타고 검을 얻으러 가야하는데 사다리가 있는 하단쪽에 가로막고 있는 문은 부술 수 없다.

아이템을 이용하자. 미로를 다 돌아다녔다면 무언가를 갖고 있을 것이다.

■검은 어디에? : 위에서 말한대로 천정을 이용하여 맵B번의 좌측하단의 사다리를 이용하여 지상으로 내려온 후 위쪽으로 올라가면 계단이 기다리고 있다.

엔릿치 성의 구원

■아카네가 알고 있는 비밀장소는? : 현자 사파트와 만났던 지하(우물 안)에서 지도를 보면 맨 오른쪽 윗부분에 길보다는 물이 많은 곳이 있다. 그곳에서 아카네가 물의 정령의 힘으로 배를 만들어 내어 건너갈 수 있게 해준다.

서쪽의 사당

■밧소의 히트 와소는 어디에? : 이 아이템은 맨 처음 입구 바로 오른편 물가를 건너가면 있다. 그러나 처음에는 갈 수 없고 보스를 죽이면 갈 수 있게 된다.

■돌이 가라앉고 떠오른다? : 이곳에서는 2개의 아이템을 얻는다. 왼쪽으로는 거의 갈 수가 없으며 오른쪽으로만 가야지 두개의 아이템을 얻을 수 있다. 생각보단 간단하다. 그리고 이 근처로 오기전에 다리에서 뱀들이 튀어나오는 곳이 있으니 피해갈 사람은 피해가도록 하자. 2월호의 지도를 유심히 돋보기로 살펴보자.

■거북이 먹이? : かみのえさ를 최초로 얻게 되면 입구 바로 앞에 있는 거북이에게 주는 것이 편할 것이다. 그곳에는 아이템과 먹이가 또 있기 때문이다.

■진실의 눈 : 2층 지도를 다 그리게 되면 해골 모양이 왼쪽에 보인다. 조금 비슷할 뿐이며 이곳에서 진실의 눈을 얻을 수 있다. 왼쪽으로 들어간 벽 3번째 바로 앞에 뚫을 수 있는 벽이 보인다. 그곳에 진실의 눈이 숨어 있다. 그리고 2층에는 부술 수 있는 벽이 몇군데 있으며 그 안으로 들어가면 아이템이 있다.

동쪽의 사당

■빈수조 : 2층의 중간에 있는 구멍으로 떨어지면 또 다른 하나의 여신 조각상을 볼 수 있다. 그리고는 다시 올라가야 한다. 그러므로 3개의 조각을 먼저 해결한 후 마지막으로 2층의 중앙으로 가자. 그러면 빈수조에서 회복도 되고 생명의 물도 얻고...

대신관과의 만남

■왕실을 나와서 왼쪽방 : 3신기는 검, 거울, 그리고 마지막으로 서쪽의 사당 보스를 물리치고 얻은 아이템을 꽂으면 시닉루의 마을로 들어간다.

■졸음의 탑으로 들어가고 싶어요! : 이 졸음의 탑은 희미한 영상으로 보인다. 그러나 5개의 석판에 쓰여진 조건을 만족시키면 졸음의 탑으로 들어갈 수 있다. 중간에 있는 3개의 석판을 ABC라고 하자(졸음의 탑을 정면으로 하고) 일단 ABC만 생각하자. 자! A부터 시작하면 서쪽을 보고 있는 상태에서 B버튼을 누른채 왼쪽—오른쪽—오른쪽—왼쪽. B석판은 동쪽을 본 상태로 아래—위—위—아래. C석판은 서쪽을 보고 있는 상태에서 오른쪽—왼쪽—왼쪽—오른쪽.(이 모든 것은 움직일 때 B버튼을 누른채 이동을 해야 한다) 그리고 마지막으로 B석판에서 졸음의 탑으로 이동을 하면 졸음의 탑으로 들어가는 조건은 끝난 것이다.

■태양의 부조? 만월의 부조? : 2층에서 만월의 부조를 얻게 된다(무슨 조각같이 생겼다). 이것은 5층에 있는 바닥에 사용된다. 그리고 6층에서 태양의 부조를 얻는다. 이것을 2층 중앙 바닥에 부착하면 갑자기 천정에서 물이 흘러내리며 3층에서 6층까지의 바닥이 뚫려 버린다. 가 보인다. 대쉬로 지나갈 수 있다

■닫혀 있는 문 : 문 앞에 조그만 스위치가 보인다. 대쉬로 지나갈 수 있다.

인간 공주를 꿈꾸는 작은 요정의 이야기

프린세스 메이커

-꿈꾸는 요정-

플레이스테이션의 개발당시부터 발매가 예정되어 많은 유저를 모았던 프린세스 메이커의 최신작 -꿈꾸는 요정-이 95년 여름 발매 예정에서 2년을 연기끝에 이제서야 발매되었다. 전작에 비해 발전이 없다는 말이 많이 나오고 있지만 딸의 웃는 얼굴을 본다면 그정도는 문제가 되지 않을 듯하다. 또한 진행이 단순해짐으로써 전작을 모르는 플레이어라도 쉽게 친해질 수 있을 것이다.

장르: 육성시뮬레이션
제작사: 가이낙스/나인리브스
현지 발매일: 97년 1월 24일
현지 가격: 5,800엔

프롤로그

어딘가 아주 아주 먼 곳, 아주 오래전의 이야기입니다.

아침이슬로부터 태어난 요정들 중 약간 이상한 요정이 있었습니다. 그 아이는 "인간의 여자아이가 되고 싶어. 그리고 공주님이 되고 싶어!" 라는 꿈을 꾸는 요정이었습니다. 하지만, 위대한 요정의 여왕은 이 부탁을 거절하였습니다. "인간이 되고 싶다니요? 정말 쓸데없는 생각을…"

요정은 힘이 빠져버려 얼어붙어 버린 것 같은 달 아래의 꽃들 속에서 눈물을 흘렸습니다. 눈물은 차가운 물방울이 되어 꽃을 적셨습니다.

그러자, 요정 여왕의 마음에 그 속삭임이 들렸나 봅니다. "어쩔 수 없는 아이네요. 요정이 꿈꾸는 것은 아무도 말릴 수 없지요. 자신의 생각대로 살아가 보세요…."

이렇게하여 요정은 인간의 여자아이로 살아가게 되었습니다. 과연 이제부터 어떤 일이 기다리고 있을까요? 그리고 꿈을 실현시킬 수 있을까요?

달은 말없이 내려다보고 있을 뿐입니다.

요정계의 인물들

당신의 딸

이제부터 플레이어인 당신이 키워야 할 딸입니다. 요정 여왕의 힘으로 우선은 인간의 여자아이처럼 살 수 있게 되었습니다. 실제 딸이라고 믿고 있는 당신의 아래에서 이 아이는 자신의 꿈을 실현시켜 나갈 수 있을 것입니다.

우즈(ｆ ")

아가씨의 감시역을 하고 있습니다. 나는 걱정하시는 여왕님의 명에 따라 요정계에서 아가씨와 함께 온 것이지요. 약간 믿음직스러워 보이지 않겠지만, 이래뵈도 어느정도는 도움이 될 것이라고 생각해요.

요정의 여왕

삼라만상을 관리하는 자연의 정령들을 통솔하는 것이 여왕의 임무입니다. 그리고 수많은 요정들에게 존경받고 있는 아름다운 여왕님이지요.

우리딸을 가르치는 선생님들은 어떤 사람들?

저는 학교
선생님입니다.
학교는 지식뿐만
아니라 좋은
친구를 만드는
곳이기도 하지요.
함께 노력하도록
해요.

쿨보우(クールボウ)

마루카노(マルカーノ)

처음 뵙겠습니다. 댄스교실의 코치를 맡고 있습니다. 댄스는 자신의 육체를 사용하여 표현하는 종합예술입니다. 함께 아름다움의 세계를 만들어 보도록 해요.

못카(モッカ)

그림교실에 어서 오세요. 풍부한 감성과 마음을 가지고 함께 배웁시다.

페피톤(ペピトーン)

저는 요리연구가로서 요리교실의 강사를 하고 있지요. 맛있는 요리는 자신도, 주변의 사람도 행복하게 하는 것이에요.

카크란드(カークランド)

내가 무술도장의 사범이다. 무술을 배우는 것은 마음을 단련시키는 것도 되는 것이다. 함께 명예를 지키고 정진하자.

미첼(ミッチェル)

음악교실에 어서오세요! 이 나라 최고의 음악가인 내가 음악의 놀라움을 가르쳐 주겠어요

보트라(ボトラ)

예절교실과 단식도장의 강사를 하고 있지. 훌륭한 아가씨가 되고 싶다면 말이야, 이것이 필수 과목이 될 것이야. 내가 확실하게 이끌어 주지.

메디나(メディーナ)

신의 가르침을 전하는 교회에 오세요. 교회에서 공부한다면 반드시 높은 도덕심을 가지게 될거예요

아르바이트 모집중

아렌(アレン)

술집의 웨이트레스 모집

술집은 일하는 남자들의 오아시스. 함께 열심히 일해 보자구.

로즈(ローズ)

저택의 하녀, 가정교사로 일해주세요

우리들의 저택은, 너무나도 넓어서 손에 잡히질 않네요 누군가가 하녀로 들어와 주지 않으시겠어요? 그리고 소중한 아이들에게 공부를 가르칠 분도 찾고 있어요.

마라이야(マライヤ)

판매원 아가씨 대모집

상점의 일은 즐거워 보이지만 잔일이 매우 많아요. 매일 저도 바쁘고요. 거들어줄 수 있는 사람이 없을까요? 밝고 시원시원한 아이가 좋겠어요

그랏뎅(グラッデン)

광부 구함

광산은 강인한 남자들이 일할 곳이다. 비실비실한 녀석은 부르지도 않아. 그래도 일은 힘들지만 끝냈을 때의 만족감은 최고지. 동료들도 좋은 녀석이 많이 있고 말야.

마루가리타(マルガリータ)

농장의 일꾼 모집

집안 대대로 내려온 농장이지만 요사이에는 나도 나이 때문인지 상태가 좋지 않아서…. 젊고 활기찬 아이가 거들어 준다면 도움이 되겠어요…

오구리비(オグリビー)

견습 막노동꾼 모집

막노동이라는 것은 단지 주문받은 것을 만드는 것이 아니야. 직업인으로서의 명예를 잊지 않으면 안되지. 할 생각이 있는 자라면 대환영이야.

유리(ユーリ)

보육원을 거들어 줄 아가씨 모집

최근 보육원을 찾는 아이들이 늘어나서인지 저 혼자로는 일손이 모자라서… 어린이들의 이것저것을 도와주거나 함께 놀아 줄 상냥한 아가씨가 왔으면 좋겠네요.

게임의 시작

처음 게임을 시작할 때에는 NEW GAME을 선택하여야 하며 게임의 시작 전에 순서대로 딸의 이름과 성, 그리고 생일과 혈액형, 플레이어의 생일과 직업을 정해야 한다. 이것에 따라 딸의 초기설정이 크게 좌우되며 진행중의 이벤트나 성장에도 큰 영향을 미치게 된다. 사랑스러운 딸에게 어울리는 예쁘고 아름다운 이름을 지어 주자.

아버지의 직업

딸은 제일 가까운 존재인 아버지를 보고 자라게 된다. 아버지의 직업이 딸의 성장이나 행동에 영향을 끼치게 되며 수입 등의 경제적인 조건도 다르게 된다.

상인(商人)
경기에 따라 수입의 차이가 크게 된다. 상인은 머리는 뛰어나며 아버지를 닮아 딸의 지능은 우수.

몰락귀족(沒落貴族)
성에서부터 봉급이 나와 그것으로 생활한다. 딸의 자존심은 매우 높고 아버지와 같이 기품 있어 보인다.

은퇴기사(引退騎士)
연금으로 살아가며 은퇴한 기사. 용감하고 활발한 딸이 될 것이다.

여행중의 승려(旅の僧侶)
연금으로 살아가며 은퇴한 기사. 용감하고 활발한 딸이 될 것이다.

떠돌이 예술가(旅藝人)
수입의 차가 있다. 아버지의 풍부한 예술성에 의해 딸의 센스와 체력이 닦아진다.

방랑자(風來坊)
자유분방한 여행자. 직업을 갖지 않기 때문에 수입은 없지만 딸에게는 확실한 교육을 시킬 것이다.

직 업	소지금(G)	수입	초기상태	특 징
상인	3000	변화	건방짐	지력, 프라이드가 보통이상
몰락귀족	500	500	건방짐	프라이드, 기품이 보통이상
은퇴기사	1500	700	보통	기력, 도덕, 무예, 기품이 높다.
여행중의 승려	1500	변화	보통	도덕과 마음씨가 매우 높다
떠돌이 예술가	500	변화	비행화	스테미너, 센스, 매력이 높다
방랑자	5000	O	비행화	스테미너, 프라이드가 보통이상

화면의 구성과 조작

A: 캘린더 - 현재 페이즈, 날짜 등을 표시
B: 6가지 기본 명령어
C: 딸의 기본 프로필 및 소지금이 표시된다

스케줄(スケジュール) : 딸을 키우는 스케줄을 편성하는 명령어
물건사기(買い物) : 시장에 나가서 물건을 산다
회화(會話) : 딸과 대화를 한다.
실행(實行) : 예정된 스케줄대로 실행한다.
갈아입기(着がえ): 옷을 갈아 입힌다.
스테이터스(ステータス): 딸의 능력치를 확인하며 한번 더 누르면 기능화면으로 간다.
- 시간을 새긴다(時を刻む): 세이브
- 시간을 돌린다(時をもどす): 로드

스케줄의 작성

기본 명령어의 스케줄을 선택하면 3개의 명령어가 나온다. 이것은 차례대로 공부(お勉强), 아르바이트(アルバイト), 휴식(お休み). 스케줄은 1페이즈씩 설정되는데 페이즈는 한달의 반씩 설정되어 있으며 8년간 모두 192페이즈를 보내면 엔딩이다. 이 페이즈의 입력은 한번에 모두 다 해 놓을 수도 있으며 하나씩도 가능하다. 스케줄을 한번 지정해 놓아도 아직 실행전이라면 변경할 수도 있는데 이것은 위에 덮어 씌우면 된다. 또 강제적으로 변경될 때도 있다.

스케줄을 많이 지정해 주고 실행시키다 보면 중간에 바꾸고 싶을 경우가 생기는데 이때는 실행중 스타트 버튼만 누르면 메뉴화면을 불러 낼 수 있다. 스케줄 실행중에 L1을 누르면 시간을 빨리 보낼 수 있으며 셀렉트 버튼을 누르면 스테이터스 표시가 사라지며 ○버튼으로 대사를 건너 띄울 수 있다.

스케줄 입력화면의 3가지 커맨드

3가지 명령 중 한가지를 선택하면 아래에 스케줄러가 표시된다

능력치 변화 보는 법

아르바이트나 공부를 하면 그에 따라 능력치가 변화한다. 또 아이템을 사거나 옷을 갈아입을때도 능력치가 변하며 이벤트에 의해서도 변화한다.

아르바이트와 공부의 경우 하루에 0~3정도씩 변하는데 어느정도 랜덤하므로 항상 표에 따르지는 않는다. 또 아이템이나 옷에 의한 것은 수치가 일정하게 변화하지만 때에 따라선(예를들어 이벤트상 아이템을 얻을 경우)능력치가 더 크게 변화할 때도 있다. 마지막으로 이벤트는 랜덤하게 일어나며 변화 수치도 거의 제멋대로이다.

아르바이트

일의 내용에 따라 딸의 능력이 변화하며 보수는 성공한 만큼 받게 된다. 아르바이트는 딸의 성장을 크게 좌우하며 성격이나 옷, 나이 등에 따라 제한받게 된다.

스테미너—스태, 프라이드—프,
마음씨—마, 스트레스—스, 신뢰도-신
○: 대폭상승-하루에 2정도씩 상승
↑: 상승-하루에 1정도씩 상승
△: 약간상승-몇일에 1정도씩 상승
▽: 약간감소-몇일에 1정도씩 감소
↓: 감소-하루에 1정도씩 감소

아이보기(子守り)
귀여운 얼굴로 항상 방긋방긋. 어린아이들을 가르치고 있는 중에 딸은 마음씨 좋은 부드러운 누나가 되어간다.

술집(酒場)
여러 가지 종류의 손님을 만나기 때문에 매우 힘들게 일해야 한다. 하지만 손님들로부터 팁을 받을 수도 있다.

가정교사(家庭教師)
귀족의 집에서 공부를 가르친다. 그 정도에 상응하는 지식이 필요하지만 딸자신에게도 공부가 된다.

가사거들기(家事手い)
자신의 집의 일을 도와주는 아르바이트로 급료는 거의 없지만 마음씨 좋은 가정적인 딸로 자라난다.

광산(鑛山)
믿음직한 광부들과 섞여서 힘든 일을 한다. 팔힘이 세어지며 힘든일이기 때문에 급료도 높다.

하녀(メイド)
귀족의 저택에서 이것저것 잡일을 한다. 느끼지 못하는 사이에 고상한 매력이 몸에 붙게 된다.

막일(大工)
긴 시간을 들여 하나의 건물을 만드는 기술이 필요한 일. 센스를 높일 수 있다.

농장(農場)
밭에서 여러가지 일을 하게 된다. 자연 속에서의 육체노동으로 스테미너가 늘어난다.

호스테스(ホステス)
어느정도의 매력을 가지고 있으며 술집의 아저씨와 친하게 되면 할 수 있는 아르바이트.

왕궁시녀(王宮)
능력을 꾸준히 올리다 보면 마을에서 한 청년을 만나게 되는데 그에 권유에 따라 왕궁의 시녀를 하게 된다.

이름	급료(G)	능력치 변화
아이보기	12	프▽, 도덕△, 마↑, 센스▽, 스↑
술집	15	도덕△, 기품▽, 매력↑, 마△, 스↑
가정교사	16	기력↓, 마△, 지력△, 스↑
가사거들기	1	스테△, 기력△, 프▽, 도덕△, 마△, 센스▽, 스△
시장	12	지력△, 기력△, 프▽, 도덕▽, 기품▽, 스↑
광산	20	기력△, 마△, 도덕↑, 용맹↑, 스↑
하녀	12	기품↑, 매력↑, 프▽, 마▽, 스↑
막일	18	기력↑, 기품▽, 마▽, 센스△, 무용△, 스↑
농장	14	스테△, 프▽, 도덕△
호스테스	25	프△, 도덕▽, 매력↑, 스○
왕궁시녀	4	프↑, 기품↑, 마▽, 매력△, 스↑

공부

돈을 들여서 여러가지를 가르친다. 확실히 공부한다면 능력은 크게 성장할 것이다. 수업료는 기본적으로 변하지 않는다.

학교(學校)
학교는 지식과 경험의 전당. 공부로 지성을, 집단생활을 통해 도덕심을 익히게 한다.

음악교실(音樂教室)
노래와 악기의 연주에는 무엇보다도 센스와 기품이 중요. 우수한 선생님 아래에서 재능을 키우자.

교회(教會)
좋은 이웃사람이 되기위해 신학과 도덕에 대해 공부한다. 조용한 환경에서 도덕과 기품을 배우게 된다.

무술도장(武術道場)
검의 수행을 통해 마음과 몸을 단련시킨다. 무예과 스테미너는 물론, 검사로서의 프라이드도 성장.

예절연습(行儀見習)
아가씨로서의 예의를 배워서 기품과 매력을 높인다. 확실한 작법을 배운다면 상류사회의 동료가 될 수 있을 것이다.

댄스교실(ダンス教室)
기품과 매력을 끌어올리는 사교댄스는 아름다운 아가씨가 되기 위해 빠질 수 없는 요소. 몸을 움직이기 때문에 체력도 증가

단식도장(斷食道場)
과식이나 운동부족은 미용의 큰 적. 때론 마음을 굳게 먹고 다이어트도 해야 한다. 하지만 스테미너 부족에 요주의.

요리교실(料理教室)
맛있는 요리는 부드러운 마음과 날카로운 센스를 만들어 준다. 재능을 닦아서 왕국 최고의 요리사를 노리자.

이름	수업료(G)	능력치변화
학교	10	
음악교실	15	
교회	3	도덕↑, 기품, △지력, ↑스△
무술도장	13	스테↑, 프△, 무용○, 스↑
그림교실	15	지력△, 센스○, 스△
예절연습	15	도덕△, 기품○, 매력↑, 스△
댄스교실	13	매력↑, 기품↑, 스테↑, 프↑, 스↑
단식도장	5	스테▽, 매력△, 스트○, 체중▽
요리교실	10	기력△, 마○, 센스↑, 스△

휴식

공부나 아르바이트를 계속하면 딸도 지쳐간다. 아프게 되거나 비행화가 되기 전에 몸을 쉬게 해 주는 것을 잊지 말자. 그리고 바캉스에 보내준다면 딸은 너무나도 기뻐할 것이다. 또 병에 걸렸을 때는 집에서 쉬게 하거나 요양원에 입원시켜 주자.

자유행동(自由行動)
딸을 자유롭게 행동시킨다. 보통때는 물건을 사고 집에서 쉬거나 산책을 하지만 상태에 따라 이상한 짓도 한다. 때로는 군것질을 할 때도 있는데 몸무게가 늘어나므로 주의해야 한다.
필요금액 : 0~10G

바캉스(バカンス)
딸과 함께 자연속으로 떠난다. 바캉스는 계절에 따라 장소가 달라지며 그에 따른 영향도 달라진다. 하지만 돈이 많이 든다는 것에 주의해야 한다. 대신 하루에 10씩 스트레스가 줄어든다.
필요금액 : 20~35G

물건사기

메인 화면에서는 물건을 사러 시장에 나갈 수 있다. 보통은 옷과 함께 9가지의 물건을 살 수 있지만 이벤트에 의해 다른 물건도 살 수 있다.

인형(ぬいぐるみ)
부드러운 마음을 길러주는 매우 귀여운 곰인형

꽃다발(花束)

아름다운 꽃을 보는 자도 아름답게 한다.

시집(詩集)

로맨틱한 시를 읽어 지성과 센스를 향상시킨다.

진수성찬(ごちそう)

맛있는 식사는 건강과 행복의 기본. 하지만 너무 뚱뚱해질지도?

스마일(スマイル)

가게의 스페셜 서비스. 가격은 공짜. 생일날 사주면!?

방문 판매 물건

요정의 꿀(妖精の蜜), 지혜의 열매(知慧の實), 영광의 과실(榮光の果實), 질서의 씨앗(秩序の種), 고귀한 샘물(高貴なる泉水), 부드러운 빗(やさしさのくし), 예술의 물(藝術の水), 매혹의 향수(魅惑の香水), 무신의 검(武神の劍)

이름	가격(G)	능력치 변화
인형	110	마+15, 신+2
꽃다발	200	스태+20, 신+1
시집	160	지력+10, 센스+15, 신+1
진수성찬	120	스태+12, 스-80, 신+1~2
스마일	0	????
요정의 꿀	300	스태+50
지혜의 열매	350	지력+50
영광의 과실	200	프+50
질서의 씨앗	200	도덕+50
고귀한 샘물	450	기품+50
부드러움의 빗	300	마+50
예술의 물	400	센스+50
매혹의 향수	600	매력+50
무신의 검	550	무용+50

스테이터스

현재 딸의 능력을 수치와 그래프로 볼 수 있다. 이것들은 공부나 아르바이트 등에 의해 변화하며 스케줄의 성공여부나 엔딩에 중요한 열쇠가 된다.

스태미너(スタミナ) : 신체의 건강함을 표시한다. 힘을 사용할 일에는 불가결한 요소로써 스태미너와 기력이 낮으면 건강에 피해가 갈 수 있다.
지력(知力) : 지능과 지식의 양을 나타낸다. 두뇌노동의 평가기준이 된다.
기력(氣力) : 향상심, 근성. 기력이 높으면 노력하는 딸이 된다.
프라이드(プライド) : 자존심. 적으면 비굴하게, 많으면 건방지게 된다.
도덕(モラル) : 도덕심. 적으면 비행소녀가 되기 쉽다.
기품(氣品) : 행동이나 언행에 대한 조심성. 이것이 모자르면 천해보이는 딸이 된다.
마음씨(氣立て) : 사려나 여자다운 배려.
센스(センス) : 예술적인 재능이나 감각.
매력(魅力) : 어릴적에는 귀여움을, 크면서는 여성다움을 나타낸다.
스트레스(ストレス) : 정신적 피로. 축적되면 건강이나 아르바이트에 나쁜 영향을 끼친다.
무용(武勇) : 무술의 숙련도나 평판. 전사가 되기 위해 필요한 요소.
신뢰도(信頼度) : 아버지에 대한 딸의 신뢰 깊이.

딸의 상태

딸은 항상 방긋방긋 웃고 있지만은 않다. 스테이터스에 의해 여러가지 태도를 가지고 성장에 영향을 받는다.

보통

밝고 매우 솔직한 좋은 아이. 아버지의 말을 확실하게 지킨다.

빈곤

가정이 가난함에 따라 돈에 집착한 상태. 틈만 나면 멋대로 아르바이트를 시작하곤 하므로 요주의.

건방짐

언동이 건방지다. 누구에게라도 건방지기 때문에 인간관계도 점점 나빠지게 된다.

병약

건강이 나빠져 회복할 때까지 아무것도 하지 못한다. 이렇게 되기 전에 휴식을 주어서 피로를 풀어 주어야 한다.

이쁜이

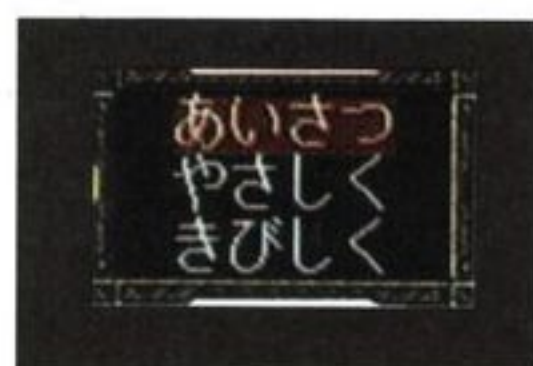
매력적인 딸은 모두에게 인기. 보수를 올려받을 수도 있다.

비행화

반항적으로 되어 말투도 거칠어지고 아르바이트를 땡땡이 치기도 한다. 또 불량이로 보여 많은 아르바이트를 하지 못하게 된다.

딸과의 대화

부녀간의 사이를 좁히기 위해서는 대화가 제일 중요하다. 기분도 생각해 주지 않고 일방적으로 공부나 아르바이트를 시키기만 한다면 딸의 마음은 아버지로부터 떨어져 나간다.

회화 커맨드를 선택하면 3가지의 명령어가 나타나는데 순서대로 '인사하다(あいさつ)', '부드럽게(やさしく)', '엄하게(きびしく)'이다. 이 세가지의 대화법에 따라 딸의 능력치가 변하게 되며 자주 사용할 시에는 효과가 나타나지 않는다. 또한 때론 딸이 먼저 자신의 이야기를 당신에게 해 올 경우가 있는데 이에 따라 능력치가 변한다. 마지막으로 물건 등을 사달라고 하거나 스케줄을 변경하고 싶다고 할 때도 있다.

3가지 대화 방법

딸의 옷 입히기

상황과 목적에 맞추어 옷을 갈아 입혀야 한다. 옷은 보통 시장에서 살 수 있지만 특별한 이벤트에서만 입수할 수 있는 옷도 있다. 옷만으로도 딸의 인상을 바꿀 수 있지만 옷에따라 능력치가 변하며 할 수 있는 아르바이트도 정해진다. 예를 들어 움직이기 쉬운 옷을 입힌다면 활동적인 아르바이트를 할 수 있다.

보통옷

딸이 처음부터 가지고 있는 유일한 옷입니다. 이 한벌로 일상생활을 이끌어 나갈 수도 있지만 여자아이는 멋을 부리고 싶은 것. 그런 딸의 기분을 알아줘야겠죠?

움직이기 쉬운 옷

스포티하고 보이슈한 디자인으로써 활발한 여자아이의 필수품.

따뜻한 옷

겨울 추위에 강한 옷. 이 정도의 옷이 있다면 어떤 강추위도 이겨낼 수 있을 것이다.

시원한 옷

여름철 통풍에 좋은 옷. 무더위에서 딸을 지켜낼 수 있는 옷.

세련된 옷

약간 기분을 살린 세련된 옷으로 한벌 정도는 가지고 있어야겠지?

호화로운 드레스

부잣집 아가씨들이나 귀족들이 즐겨입을 만한 호화롭고 아름다운 드레스

어두운 슈츠

어두운 톤의 세련되 보이는 옷, 하지만 무언가 꺼림직?

토끼 슈츠

술집의 바니걸들이 입을 만한 옷, 매력은 만점이지만 …

이름	가격(G)	능력치 변화
보통옷	0	-
움직이기 쉬운옷	150	기력+10, 스태+20, 매력+10
따뜻한 옷	200	스태+20, 매력+15
시원한 옷	120	매력+15
세련된 옷	300	마+10, 매력+20
호화로운 드레스	500	기품+10, 매력+25
어두운 슈츠	1500	프+25, 기품+80, 마-90, 센스+15, 매력+60
남국의 옷	700	프-26, 도덕-25, 기품-15, 센스-10, 매력+55
토끼의 슈츠	450	마-15, 매력+40

이벤트

게임중에는 여러 가지 이벤트를 겪게 된다. 편의상 기본적 이벤트, 아르바이트 이벤트, 공부중 이벤트, 특수 이벤트의 4가지로 나누겠다. 그리고 여기 소개하는 이벤트 외에도 많은 이벤트가 숨어 있을지도 모르므로 여러 가지를 시도해 보기 바란다.

기본적인 이벤트

기본적 이벤트는 대부분 랜덤하게 일어나지만 어떤 것은 조건을 만족해야 일어난다.

아빠 나 뭐 사죠!

- 가끔씩 딸이 무언가를 사달라고 조른다. 대부분 값싼(마을에서 팔지 않는)물건을 사달라고 하므로 사주는 것이 좋다. 물건에 따라 능력이 상승되거나 감소한다.

아빠 나 용돈줘!

- 사달라는 것과 비슷하지만 용돈의 경우 스트레스만 감소한다.

아빠 생일선물~

- 딸의 생일이 되면 자동적으로 우즈가 선물을 사줄 것이냐고 물어본다. 왠만하면 선물을 사주자. 또 생일때에는 스마일만 사줘도 매우 기뻐한다.

생일 축하드려요!

- 딸의 신뢰도가 어느정도 상승하면 알아서 아버지의 생일날 선물을 준다. 이때의 돈은 아버지가 내야하지만 마음씨 등의 능력이 상승한다.

아빠 나 이것 하고 싶은데…

- 가끔씩 딸이 무언가를 하고 싶다고 조르게 된다(예를들어 바캉스에 가고 싶다든지 학교에 간다든지). 만약 이에 응할 경우 예정된 스케줄을 마음대로 바꾸어 버려 그것을 플레이어가 다시 바꿀 수 없게 된다. 응하지 않을 경우에는 신뢰도가 감소한다.

아빠 나 성장했어요!

- 각 능력치가 어느 정도까지 오르면(약 200정도), 그에 따라 딸이 무언가를 느끼게 된다. 대부분 해당 능력치가 상승하지만 때에 따라서는 스트레스가 감소하거나 신뢰도가 상승하며, 만약 딸의 상태가 비행화 등의 이상상태일 경우 신뢰도가 감소할 때도 있다.

아빠 나 조금 이상하지 않아요?

- 딸의 키나, 몸무게, 스리사이즈 등이 평균과 너무 차이가 날 경우 우즈와 상담하게 되고 이에 따라 스트레스가 증가한다.

아빠가 점점 좋아져요!

- 신뢰도가 매우 높아질 경우 딸이 플레이어를 점점 좋아하게 된다. 대부분 신뢰도가 더욱 올라가지만 때에 따라선 도덕이 내려갈 때도 있다.

아르바이트의 이벤트

아르바이트 중의 이벤트는 대부분 어느정도 시간이 지나면 자동적으로 일어난다. 대부분 좋은 일이 일어나지만 때론 나쁜일도…

언니는 너무 상냥해(아이보기)

- 아이보기를 하던 도중 귀여운 여자아이가 나타나 "누나는 상냥해서 너무 좋아"라고 하는 경우가 있다. 이 이벤트가 발생하면 마음씨나 도덕 등이 증가한다. 마음씨가 높을 때 발생.

わたし、おかあさんいないの。だから、おねえちゃんダイスキー。

누나, 이거 받으세요(아이보기)

- 역시 아이보기를 하는 도중에 나타나는 이벤트로 아이가 나타나 돈을 주고 한다. 하지만 거의 도움이 되지 않음.

앗, 치한이야!(술집)

- 술집에서 일하던 도중 치한이 딸을 건드릴 경우가 있다. 이 이벤트가 일어나면 스트레스가 80정도 올라가 버린다.

일당이 두배래요!(술집)

- 여름이 되면 가끔씩 우즈가 나타나 이번 여름은 기록적인 더위라고 할 때가 있는데 이런때 술집에 나가서 일을 하면 일당을 두배로 올릴 수 있다.

레온이 가출했어요!(가정교사)

- 가정교사 아르바이트 중 아주 가끔씩 레온이 편지를 남기고 가출하는 경우가 있다. 그 후 딸이 레온을 찾아오면 딸의 능력이 대폭 상승하게

된다.

아저씨 팁 고마워요~(술집)

- 치한과는 반대로 귀엽다면서 팁을 주고 간다. 팁의 양은 꽤 많지만 도덕 등의 능력이 떨어진다.

때로는 카운셀러?(가정교사)

- 마음씨가 높을 경우 레온이나 레론이 상담을 하러 오게 되고 이 이벤트를 거치면 기품과 마음씨가 상승한다.

도둑이야!(시장)

- 시장의 일을 많이 하다 보면 가끔씩 도둑이 나타나는데 도둑을 찾아내면 보너스를 받게 되지만 그렇지 못하고 물건을 빼앗길 경우 변상을 하게 된다.

내가 도둑?(하녀)

- 하녀일을 하다보면 주인이 물건을 찾지 못할 경우가 있는데, 운이 좋으면 아이들이 가져갔던 것이 알려져서 그냥 넘어가지만 그렇지 않을 경우 도둑으로 몰려 마음의 상처를 받아 프라이드와 기력 등이 내려가버린다.

도둑이야!(하녀)

- 하녀일 도중에 도둑이 드는 경우도 있는데 역시 잡지 못하면 변상을 해야 한다.

시녀로 일하라고요?(하녀)

- 매력과 기품이 400이상일 때 하녀로 일하다 보면 부인의 권유에 따라 궁중시녀로 일하게 될 수 있는 기회가 주어진다.

새로운 광맥 발견(광산)

- 광부일을 하다 보면 가끔씩 광맥을 발견하는 이벤트가 나오는데 이렇게 되면 보수가 2배로 올라가고 상금도 받게 된다.

낙반사고예요 어쩌죠?(광산)

- 역시 광부일을 하다보면 발생하는데, 낙반사고가 일어나 광부들이 사고를 당한다. 여기서 그들을 구해주게 되면 상금을 받는다.

공사 순조로움(막일)

- 이 이벤트의 경우 일만 열심히 하다 보면 자동적으로 공사가 진행되어 발생된다. 이벤트 후에는 상금을 받는다.

건물 완공(막일)

- 건물이 완공될 경우 역시 건물주로부터 상금을 받게 되며 새로운 장소로 이동하게 된다.

앗, 치한이야! (호스테스)

- 호스테스로 일할 때에도 치한을 만나는 경우가 있는데 이때는 마구 화를내어 팁을 받아내게 된다. 하지만 역시 능력치는 낮아진다.

왕궁의 날날이?(왕궁시녀)

- 시녀로 일하던 도중 마을에서 만났던 그 청년을 보게 된다. 능력 변화는 없지만 혹시 왕자님일지도!?

공부중의 이벤트

공부중의 이벤트는 약간 고정적. 우선 기본적으로 정기적인 테스트를 받게 되며, 라이벌을 만나는 경우도 있다. 그리고 아주 가끔씩 조건을 만족시에 발생하는 이벤트도 있다.

테스트는 정말 싫어

- 단식도장과 교회를 제외한 7개의 공부에서는 정기적으로 테스트를 한다. 대부분 2가지 패러미터를 기준으로 한 시험을 보며 무술도장에서는 시합을 하게 된다. 성적이 좋을 경우 자존심 등의 능력이 올라간다.

나의 라이벌들?

- 테스트의 결과가 좋을 경우 라이벌 의식을 느낀 아이들이 딸을 만나고 간다. 이 후 라이벌들과 만나면 능력치가 변화하며 엔딩에서 그들이 어떻게 되었는지 알 수 있다.

무술도장의 라이벌 이리엘

요리교실의 라이벌 하이터

장학금? 아니면..(학교)

- 학교에서 우수한 성적을 내면 그에 따른 보상이 주어진다. 여기서는 장학금을 받는가 아니면 학자금을 반으로 줄이는가를 고르게 되므로 플레이어가 잘 선택하자.

역시 난 귀여워~~(학교)

- 매력이 높은 채로 학교에 다니다 보면 어떤 얼치기가 나타나서 편지를 주고 가며 프라이드와 신뢰도가 상승한다.

저는 좀 먹어야 해요!(단식도장)

- 체중이 매우 낮은 채로 단식도장을 다니다 보면(약 30Kg정도로) 측은하게 여긴 도장 선생이 먹을 것을 잔뜩 줘서 살이 팍팍 찌게 된다.

특수이벤트

특수 이벤트는 대부분 어떤 조건을 만족시켜야 발생되며 바로 그 효과가 나타나지 않지만 꽤 중요하다. 특수 이벤트는 이외에도 많이 숨겨져 있을 것이다.

동방의 신비 중국 상인

- 랜덤하게 중국의 상인이 등장하여 신기한 물건들을 팔고 간다. 어릴 때는 많이 등장하지만 나이가 들수록 잘 안 나타나므로 중요한 것은 사두자.

에? 마을에서 웬 날날이?

- 매력과 기품이 400정도가 된 후 마을을 돌아다니다 보면 한 날날이 같은 청년이 말을 걸어 온다. 알고보니 그는 왕궁의 직원이라고 하는데 그를 보고 난 뒤에는 왕궁에서 아르바이트를 하게 된다.

꼬마악마 출현!

- 어두운 슈츠를 입은 채로 바캉스를 가면 마지막날 꼬마악마가 나타나 도덕따윈 버리고 살아보라고 한다. 과연 그대로 하면 어떤 결과가 나타날까?

누군가가 나를?

- 남국의 드레스를 입고 여름에 바캉스를 가면 누군가가 딸을 보고 있다는 것을 느끼게 된다. 과연 어떻게 될까?

여왕님…

- 가끔씩 요정의 여왕이 나타나 딸에게 힘든 일이 없냐고 물어볼 때가 있다. 역시 능력변화는 없지만…

와! 귀여운 아기고양이다!

- 마을을 돌아다니던 중에 고양이를 발견하게 되어 마음씨가 좋아진다.

이상상태 회복법

딸의 이상상태는 크게 변하지 않지만 한번 변해버리면 매우 고치기 힘들다. 그러므로 여기서 나쁘다고 생각되는 4가지 이상상태의 발생원인과 그 예방법을 알아보자.

건방진 우리딸은 놀기만 해요

- 건방짐의 근원은 너무나도 높은 자존심. 우선은 프라이드를 도덕 이하로 팍팍 낮추어야 한다. 프라이드를 낮추는 방법으로 제일 좋은 것은 역시 집안일. 하녀같은 것을 보내도 되지만 쇼파에 누워서 잠만 자기 때문에 돈도 거의 못 번다. 또 도덕을 올려주기 위해 교회에도 다니는 것이 좋다. 공부는 금물. 반정도의 공부가 프라이드를 높여주기 때문.

아파서 드러누운 우리딸

- 스트레스가 스테미너에 육박하게 되면 병에 걸려 버린다. 병에 걸리면 모든 예정이 취소되고 옷도 못 입으며 회복될때까지 능력치가 계속 떨어지므로 절대 주의!! 병에 걸리면 왠만하면 입원시키자. 병원에 입원하면 돈이 들지만 하루에 10씩 스트레스를 줄일 수 있다. 제일 중요한 것은 항상 스트레스를 체크해야 한다는 것.

아빠 나 병에 걸렸어!! 내 건강 돌려도!

빈곤에 시달리는 우리딸은 매일 근심 걱정

- 돈이 0으로 떨어져서 빌리게 되거나 돈이 없어 스케줄을 수정하다 보면 딸은 금방 빈곤에 시달리게 된다. 큰 문제는 없어 보이지만 자꾸 일만 하려고 한다. 예방법은 역시 적자가 되지 않게 하는 것.

날날이가 되어버린 우리딸은 비행소녀?

- 도덕이 낮고 신뢰도가 낮으면 비행소녀가 되어 버린다. 어떤 직업은 처음부터 비행화 상태이기도 하다. 비행화는 딸을 버리는 지름길! 일도 시켜주지 않을 뿐 아니라 시켜줘도 하지 않는다. 우선은 교회로 보내 도덕을 300 정도까지 팍팍 올린다. 그리고 돈이 있는대로 물건을 사줘서 신뢰도를 40이상까지 회복시키자.

바캉스

게임 도중 보내게 되는 바캉스. 바캉스의 경우 소비금액이 비싸기 때문에 자주 보낼 수 없다. 그럼 각 계절의 바캉스 화면을 감상해 보자.

엔딩

누구나 알겠지만 프린세스 메이커의 엔딩은 매우 많이 준비되어 있습니다. 엔딩의 기준은 많이 실행시킨 명령과 능력치를 종합하여 결정된다.

프린세스계, 무인계, 예술계, 취직계, 관리계, 종교가계, 학자계, 특수계통 등이 있으며 각 엔딩은 상위 엔딩과 하위 엔딩으로 나뉘어 진다. 여기서는 필자가 보았던 몇가지의 엔딩을 소개하겠다.

궁극의 리얼 로보트대전이 시작된다!

신슈퍼 로보트대전

지난호에 일부 공략이 실렸던 신 슈퍼 로보트대전. 이번호에서는 지난호에 이어 지상편, 우주편으로 나눠는 두 루트의 나머지 부분을 공략하겠다. 또한 게임 전반에 걸친 숨겨진 이벤트와 지상편, 우주편의 양쪽으로 모두 클리어했을 경우에 플레이할 수 있는 최종편 「광기어린 힘」도 소개하겠다.

위기에 처한 지구. 일어서라 영웅들이여!

장르: 시뮬레이션 드라마
제작사: 반프레스토
현지 발매일: 96년 12월 27일
현지 가격: 미정

지구연방정부는 인류의 증가에 의해 지구권이 포화상태에 이르자 인류의 우주로의 이민계획을 세우고 그 결과로 스페이스 코로니를 건설하게 된다. 그후 수년간에 걸쳐 지구연방정부는 우주에 건설된 각 스페이스 코로니에 이주민들을 위한 물자를 조달하게 되지만 차후에 자원고갈과 현 지구인구의 존속을 위해 우주로의 물자보급을 전면 중단하게 된다. 이로인해 지구연방과 코로니 연합은 전면전쟁에 돌입하게 되고 이 전쟁은 약 1년 6개월에 걸쳐 지속되다 쌍방간에 이루어진 루나 조약에 의해 종결되게 되었다. 이 루나 조약의 표면적 성격은 지구권과 그 외부에도 존재하는 모든 코로니를 개별 국가로 인정하고 자원조달에 있어 50%를 지구가, 나머지를 각 코로니가 자급자족하는 것이었다.

그러나 이 표면적 성격을 지켜 나가면서도 코로니 연합측이나 지구연방측은 2차적 전쟁에 대비해 힘을 키우려 하였다. 이윽고 지구에는 유럽지역의 치안을 명목으로 잔스칼 제국의 베스퍼 당이 나타나게 됐고 이에 따라 대항세력인 게릴라 부대 '리가 미리티어'가 등장했다. 반면 지구에서 이러한 일들이 벌어지고 있을 때 은하계의 반대편에서는 세력확장에 힘을 기울이던 발마 제국이 잔스칼 제국을 점령하는 사건이 일어나고 있었다. 잔스칼 제국을 점령한 후 발마 제국은 항성간 워프 항법을 이용해 태양계의 화성과 목성의 사이에 나타난다. 잠시후 별다른 선전포고도 없이 발마 제국의 거함 헬 모즈는 공격을 시작하고 단 일격으로 화성의 코로니는 파괴당하고 만다.

이성인의 침략... 그것도 이제까지의 어떤 적보다도 막강한 힘을 가진 적들이었다. 화성 부근에 발마 제국의 부대가 출몰한 것과 때를 같이하여 지구에서는 발마 제국에 흡수당한 보아잔 일족이 지상에 나타나 침략을 개시했다. 지상에서는 연방정부의 협의하에 보아잔 세력에 대항하기 위해 극동지부의 슈퍼 로보트들이 집결하게 되었고 이들 대공마룡대는 리가 미리티어의 부대인 슈라크대와 만나게 되어 베스퍼가 점령한 유럽지역까지 이들을 호위해 주게 된다.

지상편의 이야기

리가 미리티어의 위기에 대공마룡대를 이탈해 출격한 코우지(마징가Z)와 켄이치(볼테스V). 대공마룡대는 베스퍼가 어떤 이유에서든지 현 유럽의 치안을 담당하고 있기 때문에 문제를 발생시킬 수 없어서 퇴각하기에 이른다. 퇴각후에 일본의 치안을 유지하기 위해 돌아오던 대공마룡대는 황야에서 윙 건담(히이로 유이)과 도몬 캇슈(샤이닝 건담)가 건담 파이트를 하고 있는 것을 목격하게 된다. 잠시후 대공마룡대를 노리고 적이 등장하자 둘은 싸움을 멈추고 대공마룡대를 도와주는데 전투가 끝난 뒤 홀연히 사라져 버린다.

일본에 돌아온 대공마룡대는 지구연방이 궁극의 전투로보트를 목적으로 개발해오던 SRX작전의 일부인 R-1과 합류하게 된다. 그후에 보아잔 일족의 출현지역과 방위를 조사한 결과 그들이 어떤 섬 부근에서 지속적으로 출몰한다는 사실을 알게 되고 조사에 들어간다. 조사결과 그 부근에 보아잔의 기지가 있다는 사실에 확신을 갖게 된 대공마룡대. 이들이 적의 기지를 향한 공격을 준비할 때 도심지에 적이 나타났다는 소식을 듣고 출격하게 된다. 그러나 그곳에서 대공마룡대가 본 것은 두사람에 의해 무참히 파괴당하는 모빌슈츠뿐. 그들은 코로니 연합이 정기적으로 개최하는 격투대회의 킹 오브 하트 마스터 아시아(전 우승자)와 킹 오브 하트 도몬 캇슈(현 우승자)였다. 지구의 사정을 이해한 마스터 아시아는 제자인 도몬을 설득해 대공마룡대에 협력하게 한 뒤 사라져 버린다.

새로운 동료들과 함께 보아잔 일족에 총공격을 가한 대공마룡대는 전투후에 우주에서 지구의 위기를 알리러 온 에이지(레이즈나의 파일럿)라는 청년을 통해 새로운 사실을 알게 된다. 보아잔의 지구침공은 보아잔 일족의 의지이전에 발마 제국의 압력이 가해졌다는 것이다. 그때 지구에는 에이지의 뒤를 이어 발마 제국의 루카인이 이끄는 부대가 나타난다. 쫓고 쫓기는 긴장속에서 대공마룡대는 발마 제국이 지구를 공격한 이유를 알게 된다.

먼 옛날 발마 제국의 침공으로부터 지구에 도망쳐온 뮤대륙인들이 가지고 있었던 트로니움. 이성인들이 노리는 것은 바로 이 트로니움이었다. 핵융합의 몇백배에 달하는 에너지 분열을 일으킬 수 있는 트로니움은 항성간 워프에 있어서 없어서는 안될 귀중한 에너지원이기

때문에 이것을 얻기 위하여 지구를 침략한 것이었다. 대공마룡대는 이 트로니움을 이성인들보다 먼저 발견하기 위해 뮤대륙의 발자취를 쫓아가기 시작한다. 그러나 누구도 이후에 나타날 그보다 강대한 힘을 예측하지 못하고 있었다.

제26화 칠흑의 건담

뮤 대륙의 유적에서 돌아온 대공마룡대는 일단 볼테스V의 기지에서 트로니움의 소재에 관한 추적작전을 새우게 된다. 그러나 그때 이형의 건담이 기지를 습격하게 되고...

이번 시나리오에 등장하는 적들은 월터 건담을 제외하고는 모두 약체 캐릭터들이다. 월터 건담은 볼테스V나 샤이닝 검담을 이용해 쓰러뜨리도록 하자. 3턴째가 되면 데스아미에 좀비병이 탑승하고 있는 사실에 의혹을 가진 도몬은 마스터 건담의 뒤를 쫓아서 사라지게 된다. 4턴째에 적의 증원부대가 등장하지만 이 역시 약하기 때문에 레벨이 낮은 캐릭터들의 레벨 업에 충분한 도움이 될 것이다. 그중에서도 레이즈나를 포함한 SPT를 충실히 키우도록 하자.

소재 아이템과 위치

(01,03) : 2,000
(04,05) : 2,000
(05,23) : 5,000

정체불명의 파일럿이 타고 있는 마스터 건담. 이 시나리오에서는 쓰러뜨릴 수 없다

인공지능의 월터 건담은 볼테스V로 공격해서 쓰러뜨리자

26화의 맵

도몬은 슈퍼 모드를 발동시키고 샤이닝 핑거 스워드를 사용하지만...

제27화 최강최악 데빌건담

이곳에서는 마스터 건담의 뒤를 혼자서 쫓아온 도몬의 고독한 사투가 펼쳐진다. 마스터 건담의 뒤를 쫓아온 도몬은 스승인 동방불패(마스터 아시아)가 데스아미에게 공격을 받고 있는 것을 목격하게 되고 스승을 구하기 위해서 데스아미와 싸우게 된다.

데스아미를 쓰러뜨린후 스승에게 다가간 도몬. 그러나 동방불패는 도몬을 공격하고 이윽고 자신의 정체를 드러낸다. 동방불패는 코로니에서 지구로 추락한 데빌건담을 부활시키려 하고 있었다. 도몬에게 있어 데빌건담은 자신의 아버지와 어머니를 죽게 만든 원흉. 더욱이 그 파일럿은 도몬의 형인 큐우지 캇슈.

이 시나리오에서 도몬은 슈퍼 모드를 발동시키고 마스터 건담에게 일격을 당하기 전(샤이닝 건담의 HP가 1/3이 됐을 때)에 비밀의 건담 파이터 슈바르츠가 등장해 도몬을 구해주게 된다. 그후 도몬은 샤이닝 핑거 스워드를 사용해 데빌건담을 공격하지만 오히려 데빌건담은 도몬의 파워를 흡수하여 완전체 데빌로 부활하고 만다.

소재 아이템과 위치

(32,37) : M칩

정체를 드러내는 동방불패

제28화 덴저러스 아렌비

대공마룡대가 있는 곳으로 돌아온 도몬은 스승에게 느낀 배신감에 분노와 동시에 슬픔을 느낀다. 그런 그를 레인이 기분전환을 위해 거리에 데리고 나가고 그곳에서 도몬은 아렌비라는 소녀를 만나 전자게임(버철 리얼리티 기능이 탑재된 격투 게임인듯하다)으로 승부를 내지만 결판이 나지 않게 된다. 이때 아렌비가 결판을 내자고 하고 레인은 쓸데없는 일은 그만하고 돌아가자고 한다.

1. 아렌비와 승부를 가린다.
2. 레인을 쫓아간다.

1번을 선택하면 아렌비와 승부를 가리게 되고 후에 32화에서 아렌비를 설득하여 동료로 삼을 수 있다. 반대로 2번을 선택하면 레인이 33화에서 라이징 건담에 탑승한 채 동료로 등장한다(아렌비의 경우 능력적으로 도몬과 동등할 정도이므로 아렌비를 권하고 싶다. 반대로 레인의 경우 라이징 건담의 필살기인 라이징 에로우(사정거리 8)와 빔보우(사정거리 7)가 매력적이나 파일럿의 능력이 별로라서 그다지 도움이 되지 않는다).

이벤트가 끝나면 적이 등장하는데 초기에는 볼테스V밖에 움직이지 못하므로 다음턴을 기다리자. 그리고 여기서부터 SRX의 최종 유니트인 R-3를 사용할 수 있다. 3턴과 5턴째에 적의 증원군이 나타나지만 큰 문제는 없다.

소재 아이템과 위치

(20,26) : HP회복
(17,02) : B센서
(02,14) : 카트리지

소재 아이템과 위치

(26,16) : 카트리지
(09,21) : M코팅
(02,16) : 5,000

거리의 게임센터에서 만난 아렌비. 그녀는 도몬에게 게임으로 도전한다

실전으로 실력을 겨루는 두사람. 인간형의 캐릭터로 대전이라니... 정말로 귀엽다

제29화 탐색

레이즈나가 트로니움 추적기를 이용해 트로니움의 위치를 파악하여 대공마룡대는 트로니움을 찾으러 움직이고 그 움직임을 포착한 루카인은 대공마룡대의 뒤를 쫓는다. 트로니움이 숨겨져 있는 동굴의 입구에 도착한 대공마룡대는 입구에 쌓인 바위들을 폭파시키고 안으로 들어가려 하는데 그 때 루카인과 사귀대가 나타난다.

동굴내부에 들어가게 되는 아군 유니트는 R-1과 레이즈나, 그리고 샤이닝 건담이며 중간에 마스터 건담이 나타나면 슈바르츠가 조종하는 슈피겔이 나타나 도와준다. 마스터 건담은 거의 움직이질 않으므로 공격시에는 도몬을 이용하고 나머지 유니트를 이용해 데스아미를 쓰러뜨리자. 참고로 동굴내부에는 아이템이 없으므로 쓸데없이 움직이지 말자.

데스아미를 쓰러뜨리고 동굴 밖으로 나오면 밖에서는 대공마룡대와 루카인 일당들이 전투를 벌이고 있다. 이때 마스터 건담이 트로니움을 가지고 이동하자 루카인과 사

귀대는 마스터 건담의 뒤를 쫓아서 사라지고 잠시후에 동굴내에서 아군 유니트가 밖으로 나온다. 그리고 2턴째에 적의 증원군이 등장. 조무래기들은 샤이닝 건담에게 맡겨두고 3턴과 5턴째에 차례로 움직이는 키라와 단젤을 나머지 유니트를 이용해 쓰러뜨리자.

소재 아이템과 위치
(17,07) : M합금
(06,12) : 카트리지
(05,24) : 2,000

29화의 던젼 맵

제30화 진홍의 V-MAX

시나리오 시작에 일어나는 이벤트에서 도몬은 사귀대의 포위망에서 벗어나 사라진 스승의 뒤를 쫓아서 사라지고 레이즈나는 진홍의 V-MAX를 사용한 루카인에 의해 대파당하게 된다. 레이즈나의 위기의 순간, 대공마룡대가 도착하고 전투가 시작된다. 이곳에서부터 진 겟타가 동료로 등장한다. 그리고 루카인의 HP가 1/10이하가 되면 사귀대와 함께 철수해 버린다.

소재 아이템과 위치
(06,20) : M합금 (03,26) : EN회복
(07,26) : MC (45,02) : 카트리지
(50,04) : 카트리지
(47,17) : 5,000 (55,21) : 5,000
(49,20) : 10,000

진홍의 V-MAX를 발동시키는 루카인

SRX팀은 합체를 시도하지만 실패로 돌아간다

이 시나리오부터 진 겟타가 동료가 된다. 당장이라도 현역으로 사용할 수 있을 만큼 강력한 진 겟타

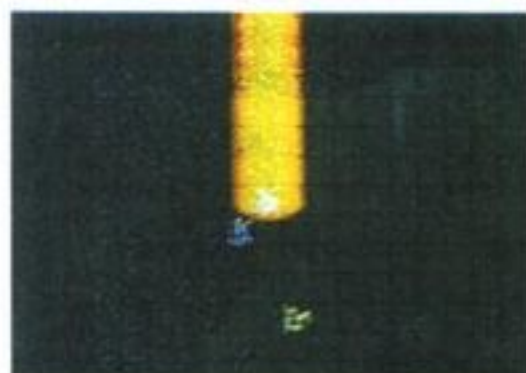
제31화 명경지수

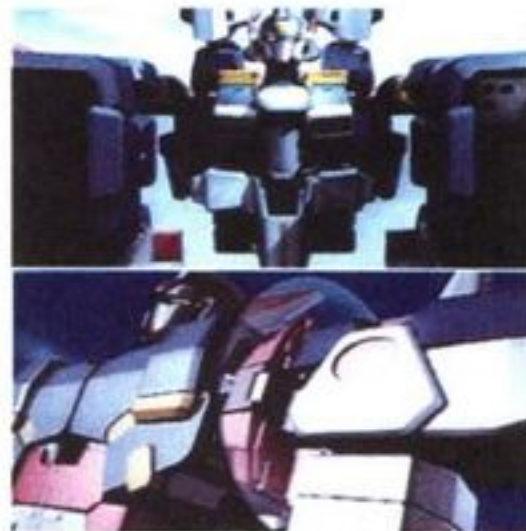
마스터 건담의 뒤를 쫓아온 도몬은 다시 한번 고독한 사투를 펼치게 된다. 동방불패는 도몬을 자극하고 도몬으로 하여금 미완성의 슈퍼 모드를 사용하게 하지만 중간에 나타난 슈피겔에 의해서 도몬은 동방불패의 공격을 피하게 되고 진정한 슈퍼 모드에 눈뜨게 된다.

이번 전투는 도몬과 슈피겔만으로는 이길 수 없는 전투이므로 일단 도몬에게 데스아미의 청소를 맡기고 슈피겔로 하여금 마스터 건담을 공격하게 하자. 슈피겔의 HP가 1/10 이하가 되면 슈바르츠의 정체가 드러나는 이벤트가 발생하는데 그의 정체는 도몬의 형인 큐우지 캇슈이다.

그가 말하는 자신의 과거... 큐우지는 처음으로 데빌 건담을 보았을 때 그 힘과 알 수 없는 무엇인가에 매료되어 데빌 건담에 탑승하게 되었다고 한다. 그리고 데빌 건담이 지구의 대기권을 통과하여 지상에 도착할 때의 충격으로 데빌건담의 일부기능이 정지된 상태에서 자신은 제정신이 잠시나마 돌아왔고 그때 언젠가는 찾아올 도몬을 위해서 데빌건담의 3대이론중 하나인 자기증식 기능을 이용해 또하나의 큐우지를 만들었다고 한다.

도몬에게 이말을 남긴채 큐우지는 죽고 만다. 잠시후 데빌과 마스터 건담은 사라지고 점블과 네로스 건담이 등장하고 그때에 맞춰 대공마룡대가 도착해 전투가 벌어진다(여기서 SRX의 합체 비주얼이 보여진다). 점블과 네로스는 SRX에게만 맡겨도 충분히 이길 수 있을 것이다. 이 시나리오 클리어 후 도몬의 샤이닝 건담이 갓 건담으로 체인지 된다.

소재 아이템과 위치
(07,14) : 5,000

진실한 슈퍼 모드로 각성한 도몬

슈바르츠의 정체는 큐우지였다!!

트로니움의 힘으로 합체에 성공하는 SRX팀

제32화 홍콩의 사투

트로니움의 흔적을 찾아서 이동하던 대공마룡대는 홍콩 시가지내에서 트로니움의 반응이 나타나는 것을 알게 된다. 그리고 그때 홍콩 시가지에 모빌슈츠가 난동을 부리고 있는데... 루카인 일당의 사귀대도 트로니움의 흔적을 파악하고 홍콩에 나타난다.

홍콩에 출격하는 아군 유니트는 R-1과 R-2, 그리고 갓 건담이다. 여기서 적으로는 사귀대와 네로스 건담에 노벨 건담이 등장하는데 29화에서 아렌비와 승부를 겨룬 플레이어라면 도몬을 이용해 아렌비를 두번 설득하여 동료로 만들 수 있다. 특별히 강한 적도 등장하지 않으며 데스아미와 사귀대를 파괴하여 얻은 돈으로 노벨 건담을 파워업 시키자.

소재 아이템과 위치
(53,28) : G합금
(47,12) : HM철
(03,14) : 40,000

강력한 도몬이 더욱 강력해졌다! 갓 건담의 파워를 몸으로 느껴보자!!

제33화 란타오 섬의 비밀

홍콩에서 네로스 건담이 사라진 위치와 데스아미의 출몰지역을 조사하다가 도몬과 류세이, 라이는 어떤 곳으로 통하는 듯한 지하수로를 발견하게 된다. 수로를 따라서 이동한 3인은 란타오 섬에 도착하게 되고 그곳이 데빌 건담과 마스터 건담이 있는 최후의 거점이란 사실을 알게 된다. 드디어 전투도 라스트를 맞이하게 되는데...

32화에서 아렌비를 동료로 하지 않았다면 이곳에서 레인이 라이징 건담을 타고 등장한다. 일단 시나리오가 시작되면 도몬은 란타오 섬의 기지 내부로 들어가고 그와 동시에 루카인의 부대가 총공격을 해온다. 아렌비의 노벨 건담이 있다면 도몬 대신에 충분한 활약을 해줄 것이다. 4턴째 아군 페이스에 에이지가 레이즈너를 타고 재등장하고 에이지와 결판을 내기 위해 루카인도 STP에 탑승하여 등장한다.

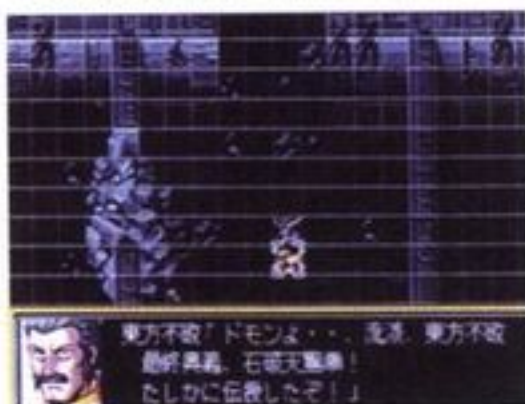
소재 아이템과 위치
(38,05) : 카트리지
(26,17) : 카트리지
(13,20) : 5,000 (19,17) : 5,000
(32,18) : 5,000
(35,29) : 10,000 (19,14) : H칩

33화의 맵

제34화 석파천경권!

란타오 섬 외부에서 대공마룡일행이 루카인의 부대와 일전을 벌이고 있을 때 도몬은 기지의 내부에 들어가 마스터 건담과 대치하고 있었다. 마스터 건담은 데스아미와 네로스 건담, 겜블 건담을 불러낸다.

이 시나리오는 도몬이 스승인 동방불패에게 최고오의인 「석파천경권」을 전수받는 이벤트로 쉽게 클리어할 수 있다. 일단 클리어 조건이 마스터 건담이나 갓 건담 양측의 HP가 20이하가 되면 되므로 도몬의 정신 커맨드인 혼을 사용하여 '폭렬 갓 핑거(爆裂 ゴッド フィンガ-)'를 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 그후에 이벤트가 일어나고 시나리오는 클리어 된다.

소재 아이템과 위치
(23,12) : S칩
(28,26) : 10,000

갓 건담의 파워로 인해 갇혀버린 두사람. 동방불패는 도몬에게 석파천경권을 전수해준다

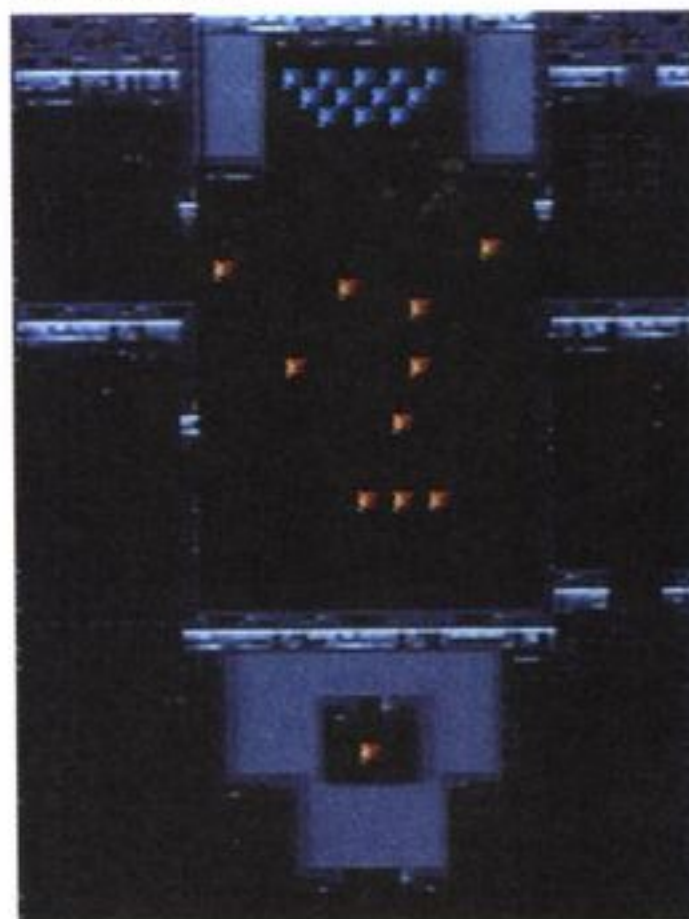
제35화 파이널 배틀

도몬은 동방불패에게 석파천경권을 전수받은 뒤 충격적인 사실을 알게 된다. 그 첫 번째로 동방불패는 지구인이 아니라는 사실과 두 번째는 악인이 아니라는 것인데 그 이유는 이러하다.

동방불패가 지구권에 들어와서 처음으로 만난 두명의 지구인 샤아와 캇슈 박사. 동방불패는 샤아와의 대면에서 그가 가진 지성과 코로니 인류에 대한 감정을 느낄 수가 있었다고 한다. 후에 샤아의 그러한 감정이 이끌려 동방불패는 지구인(지구에 살고 있는 인류)들에 대한 선입관을 가지게 되었고 그에 따라 캇슈 박사를 이용하기로 결정했다고 한다. 캇슈 박사는 동방불패가 제시한 약간의 힌트만을 가지고 순간적으로 데빌 건담을 구상하기 시작했다. 자기증식, 자기재생, 자기진화의 3대 이론을 중심으로 만들어진 데빌 건담. 동방불패는 그것을 이용해 지구인을 없앨 생각이었던 것이다. 그러나 캇슈 박사와의 만남에서 그는 또다른 운명의 만남을 경험했다. 그것은 캇슈 박사의 아들인 도몬 캇슈이며 동방불패는 도몬이 가지고 있는 무도가로서의 자질을 보고 그에게 무술을 가르치기 시작했다. 그리고 느꼈다. 지구인들이 모두 악한 것만은 아닐 것이라는 것을. 그래서 동방불패는 즉시 캇슈 박사에게 데빌 건담의 제작을 중지하자고 말하기 위해 코로니에 돌아왔지만 이미 데빌 건담은 완성되어 있었다. 그때 동방불패는 데빌 건담을 코로니에서 지구로 떨어뜨리기로 결심했다. 그 이유는 지구의 대기권을 데빌 건담이 통과할 때 산화되어 버릴 것이라 생각했기 때문이다. 그러나 데빌 건담은 죽지 않았다. 어느 정도 타격을 입기는 했지만 시간이 흐르자 자기재생의 힘으로 복구되기 시작한 것이다. 그때 이성인들의 지구침략이 시작됐다. 동방불패는 현 지구정부의 힘으로는 승산이 없다고 생각하고 오히려 데빌건담을 자신의 의지대로 조종하여 이성인을 쓰러뜨리려 했다. 그러나 동방불패는 도몬과 그 일행의 힘이 예상외로 강하기 때문에 자신이 불필요한 행동을 했다고 느끼고 지구를 떠나 고향으로 돌아가겠다고 한다. 데빌 건담의 문제를 도몬에게 맡기고...

자! 드디어 지상편의 최종 시나리오다. 조금은 무책임한 스승을 가진 덕택에 무지막지한 적과 상대하게 된 도몬과 그의 친구들. 이곳에서는 데빌건담 사천왕도 최종 형태로 등장하며 데스아미 역시 이전에 등장하던 놈들과는 차원이 다르다. 또한 데빌 건담은 맵병기를 사용하는데 데빌 건담을 중심으로 상,하,좌,우 1칸씩은 피해를 입지 않으므로 잘 이용하도록 하자. 데빌 건담이 위치한 곳의 주변에 아군 캐릭터가 위치해 있으면 3턴에 한번씩 데스아미가 나타나므로 주의하자. 데빌 건담은 3단계까지 진화한다.

아이템 없음

과거의 이야기를 들려주는 동방불패. 그는 악인이 아니었다니 뭐라나...!?

35화의 맵

우주편의 이야기

일본으로 돌아간 대공마룡대와는 달리 유럽에 남아서 리가 미리티어를 도와주게 된 코우지와 켄이치. 슈라크대는 일단 지상의 기지가 적에게 발각되었기 때문에 우주로 돌아갈 것을 결심한다. 슈라크대가 이동을 할 때 유럽의 베스퍼 일당은 그 움직임을 캐치하고 슈라크대를 쫓아온다. 베스퍼의 추적을 피해서 중립지역 지브랄타 해역까지 온 슈라크대. 그러나 이곳에도 베스퍼의 부대가 공격을 해오고 마스 드라이버를 지키기 위해서 싸우게 된다. 위기의 순간에 아프로다이A와 수전기대 단쿠가가 원군으로 나타나 일행은 무사히 우주로 출발하게 된다.

슈라크대가 우주로 출발하고 얼마지나지 않아 이들의 함선 린 호스는 우주에서 이성인의 전함인 헬 모즈를 목격하게 된다. 헬 모즈의 추격을 겨우 따돌린 일행은 우주에서 추격당하고 있는 지구인들을 구해주게 되는데 그 지구인들 중에 유일한 외계인인 에이지(레이즈나의 파일럿)에게 지구를 이성인들이 노리고 있다는 사실을 듣게 된다.

달에 도착하기 전에 지구연방군의 론드 벨과 합류하게 된 슈라크대는 론드 벨과 행동을 같이 하기로 하고 달에 도착하게 된다. 그러나 달은 베스퍼의 일당에 의해 공격받고 있었고 론드 벨은 베스퍼가 달에서만 채굴되는 문 스톤을 노리고 달을 공격했다는 사실을 알게 되지만 어째서 문스톤이 필요한 것일까?

일단 달에서는 베스퍼의 2차공격을 예상하고 스페이스 코로니에 이주하기로 결정한다. 그리고 그 호위를 론드 벨에게 부탁하는데... 운송선의 호위를 무사히 마친 론드 벨은 물자보급을 위해 사이드5로 이동하던 중 죽어가는 한 사람을 보게 된다.

"나... 나는 인간이고 싶어..."

알 수 없는 말을 남긴 채 죽어버린 그를 바라보며 의문에 사로잡히는 론드 벨.

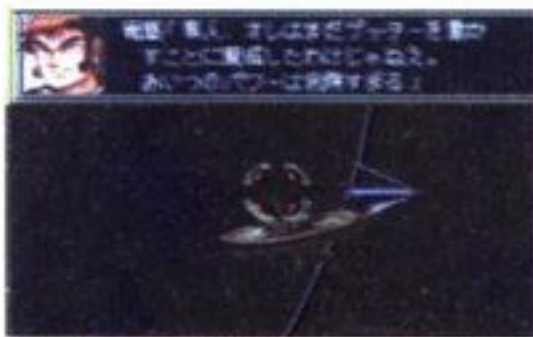
잔스칼 제국의 지구침공에 대항하기 위해 우주를 향해하던 론드 벨은 이성인과 잔스칼 이외에도 네오 지온이 이번 전쟁에 관련되어 있으며 실질적인 지구침공을 돕고 있다는 사실도 알게 된다. 샤아에 대한 분노를 불태우는 아므로...

제26화 새로운 힘

이 시나리오에서 코우지는 마징가Z대신 보스가 조종하는 보스보로트를 타고 출격하기 때문에 거의 도움이 되지 않는다(평소에 한번쯤 맵 병기를 써보고 싶었다나 뭐라나). 라 카이람이 맵 병기를 사용하고 EN가 바닥날 때마다 EN보급이나 시키자. 마징가가 없는 대신 SRX팀의 R-1이 동료가 된다. 클리어 조건은 적의 전함 아드라스테아의 HP가 50%이하가 되면 되는데 아드라스테아에 접근하기까지 다수의 증원군이 앞을 가로막을 것이다. 기본적으로 맵위의 코로니에 아군 유니트를 이동시키면 적의 증원군이 등장하므로 되도록 많은 증원군을 불러내어 경험치와 자금을 모으도록 하자. 단, 적의 증원군이 4번 이상 출현하면 브라이트의 판단에 의해서 아군이 후퇴하게 되고 강제 클리어가 된다. 시나리오 클리어 후에 진 겟타가 새로운 동료가 된다.

소재 아이템과 위치

(22,19) : 2,000　(21,23) : B코팅
(26,12) : 5,000　(32,18) : M부스터
(35,26) : 10,000　(44,20) : P프레임
(23,41) : H아머

26화의 맵

류우마는 진겟타의 봉인을 푼 것에 대해서 탐탁치 않게 생각한다

제27화 사이드5의 비밀

리가 미리티어의 진 쟈나하임으로부터 사이드5에서 인체실험을 하고 있다는 정보를 입수한 론드 벨은 그 진상을 확인하기 위해서 사이드5로 가게 된다. 그러나 그 도중에서 잔스칼 제국의 잔예들과 총력전을 벌이게 되는데...

초기배치 상태에서 5턴째에 적의 증원군이 등장하며 내구력이 뛰어난 적들이 많은 시나리오. 섣불리 움직이지 말고 차례차례 다가오는 적을 하나씩 쓰러뜨리자. 이곳에서 등장하는 카테지나는 이전에 등장했을 때 자신을 쓰러뜨린 유니트에 대해서 집중공격을 내리므로 가급적 브라이트로 카테지나를 쓰러뜨리고 이번 시나리오에서 맵병기를 이용하여 게도로프 무리를 파괴하는 것이 좋다.

소재 아이템과 위치

(47,39) : 2,000　(29,31) : 2,000
(33,06) : 필드 발생기
(10,44) : H칩　(16,07) : 초합금

제28화 우주의 묘지

사이드5로 이동하던 중에 론드 벨은 우주선과 모빌슈츠들의 잔해들이 모여있는 우주의 묘지에 다다르게 된다. 이곳이 라 카이람으로 통과할 경우 적에게 발각되기 쉽다고 생각한 브라이트는 소수정예의 인원으로 통과하기로 결정하고 화이트 아크를 이용해 라이, 아야, 웃소, 아므로만을 이동시키지만 곧 네오지온군에게 발각당하고 전투에 들어가게 된다.

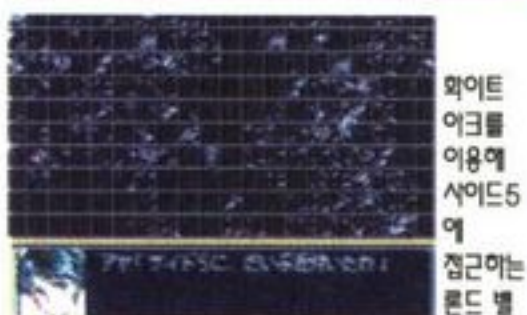
라이, 아야, 웃소, 아므로는 강제 출격하게 되며 적의 공격에 오델로가 지원군을 요청하면 맵의 우측 상단에 라 카이람이 등장하여 나머지 인원이 출격하게 된다. 전방에는 4인 이외에 아군으로 히이로 유이(윙 건담)가 등장하여 일시적으로 도와준다.

적으로 등장하는 2척의 무사카는 HP가 감소할 때마다 모빌슈츠를 출격시키는데 위쪽에 있는 것이 5번, 아래쪽에 있는 것이 4번 모빌슈츠를 출격시킨다. 또한 시나리오 중간에 등장하는 제쿠스(롤 키스)는 히이로를 노리고 공격해오므로 히이로를 이용해 격추시키자(이곳에서 히이로를 이용해 제쿠스를 격추시키면 34화에서 히이로가 동료가 된다).

소재 아이템과 위치

(37,02) : 20,000

화이트 아크를 이용해 사이드5에 접근하는 론드 벨

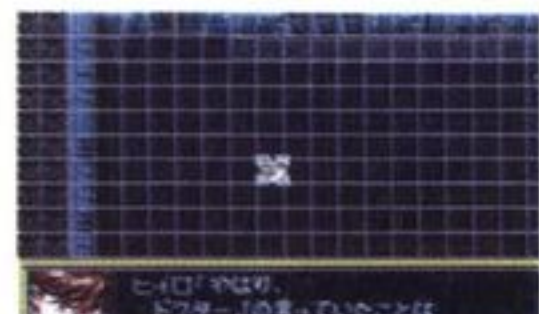
히이로가 일시적으로 동료가 된다

28화의 맵

제29화 양동작전

네오지온의 공격을 물리친 일행은 코로니에 잠입시킬 인원들의 순조로운 진행을 위해 양동작전을 사용하기로 한다. 양동작전에서 침투조로 선택되는 것은 아므로, 웃소, 쥰코, 마헤리아, 라이, 아야(침투조는 NPC가 되기 때문에 플레이어가 조작할 수 없다)이며 나머지 인원들이 적의 시선을 끄는 먹이가 된다. 침투조가 전멸을 당하면 게임오버가 되므로 가급적 아군을 전진시켜 침투조가 공격받지 않도록 하자. 침투조중에 아무나 한명이라도 적의 기지에 도착하면 기지 내부로 상황이 바뀌고 내부에 있는 3대의 적을 쓰러뜨리면 시나리오는 클리어가 된다.

소재 아이템과 위치

(10,01) : 부스터　(34,33) : MC
(35,22) : 2,000　(25,14) : 5,000
(09,37) : 칩

사이드5내부에 잠입한 일행

서서히 샤아에 대해 불신하기 시작하는 히이로

제30화 SRX발동!

적의 비밀기지에 갇혀있던 사람의 정체는 놀랍게도 잔스칼 제국의 제독인 카가치였다. 카가치는 이성인이 잔스칼을 침략해 왔을 때 타시로가 이성인들과 손을 잡고 자신을 배신한 뒤 자신을 기지내에 가두어 버렸다고 한다. 그리고 그 기지내에서 닥터 헬이 샤아의 지시를 받아 인체실험을 하고 있다는 사실도 알게된다. 브라이트는 인체실험 장소로 쓰이는 비밀기지를 파괴하기로 결정하고 론드 벨은 다시한번 기지로 향하게 된다.

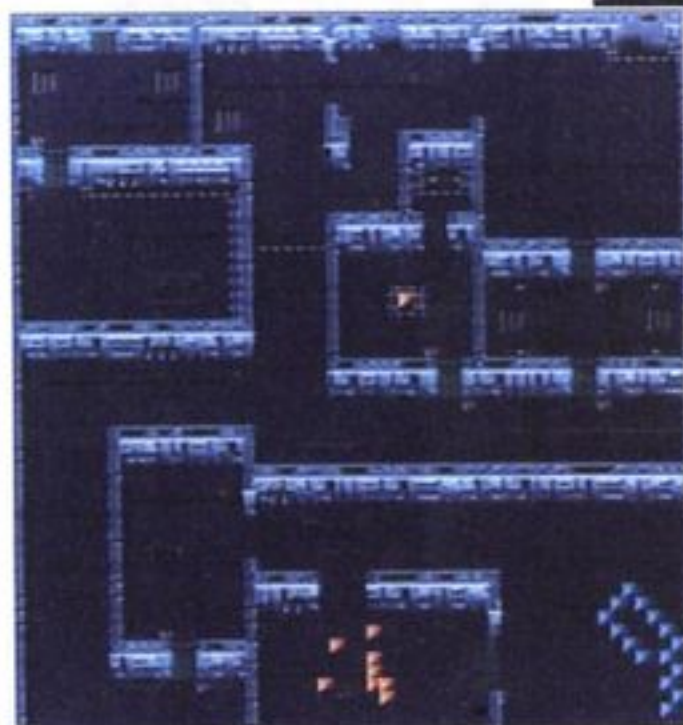
비밀기지의 해치가 굳게 닫혀 있기 때문에 일반병기로는 뚫을 수 없다. 자! 그럼 어떻게 해야하나!? 답은 간단! 트로니움의 힘으로 합체가 가능해진 SRX팀이 합체하여 일격에 기지의 해치를 부숴버린다. 잠시후 화면이 기지내부로 바뀌면 아수라 남작이 일행을 가로막는데 등장하는 적의 대다수가 기계수이므로 쉽게 이길 수 있다. 가급적

레벨이 낮은 캐릭터의 레벨을 올려주자. 적의 증원군은 아군 유니트가 각 방에 들어갈 때마다 등장하지만 별로 위협적이지는 않다.

소재 아이템과 위치

(43,05) : 5,000 (13,40) : 5,000
(20,26) : 5,000 (12,27) : 5,000

기지내에 갇혀 있던 사람은 놀랍게도 잔스칼의 제독 카가치였다

하이토는 SRX팀에게 합체 명령을 내린다

30화의 맵

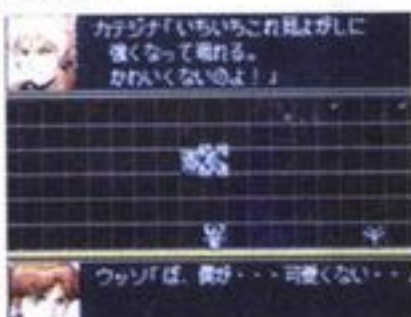
제31화 엔젤 하이로우

네오지온의 비밀기지를 파괴한 론드 벨은 리가 미리티어의 진 쟈나하임에게 샤아가 지구권에 거대한 고출력 주파수 발생기를 설치해 지구인들에게 집단최면을 걸려 한다는 정보를 듣는다. 그 집단최면에 사용되는 병기의 이름은 엔젤 하이로우. 론드 벨의 엔젤 하이로우 파괴작전이 시작된다.

여기서는 우선 적이 11체 이하가 되면 한번 증원군이 등장한다. 그후에 적 유니트가 14체이하가 되면 증원군이 나타나며 피피니덴이 원군을 요청하러 조로아트를 크로노클에게 보냈을 때 크로노클에게 조로아트가 도착하면 증원군이 나타난다. 상당히 많은 수의 적과 싸우게 되지만 그만큼 자금과 레벨을 올릴 수 있으므로 분발하자.

소재 아이템과 위치

(24,59) : 5,000 (41,40) : 10,000
(17,22) : B센서 (21,15) : H아머
(07,53) : H칩

31화의 맵

카테지나는 웃소를 중점적으로 공격해 온다

샤크티를 구하기 위해 엔젤 하이로우 잠입에 지원하는 웃소

제32화 천사들의 승천

엔젤 하이로우에 잠입한 론드 벨. 그들은 이곳에서 4개소의 동력부에 초강력 폭탄을 설치하기로 한다. 폭탄 설치에는 경험이 있는 슈라크대가 하게 되는데 준코, 헬렌, 마헤리아, 유카가 선발된다. 일단 기지 내부에 들어가면 적들도 상당수 등장하므로 주의하자. 위의 4인을 제외한 나머지 캐릭터들은 호위에 전념하고 패널을 사용하는 샤아의 사자비와 퀘스, 규네이의 야쿠토 도가를 조심하자.

폭탄을 설치하게 되면 8턴이내에 기지의 입구로 돌아가야 하지만 적들을 모두 쓰러뜨린 후에 폭탄을 설치하게 되면 자동적으로 시나리오 클리어가 된다. 또한 이곳에서 제쿠스가 등장하며 다음턴에 히이로가 등장하는데 28화에서 히이로로 제쿠스를 쓰러뜨리지 못했다면 여기서 쓰러뜨리도록 하자.

소재 아이템과 위치

(31,17) : 10,000
(49,20) : 10,000
(27,38) : 10,000

아므로와의 일전을 결심하는 샤아

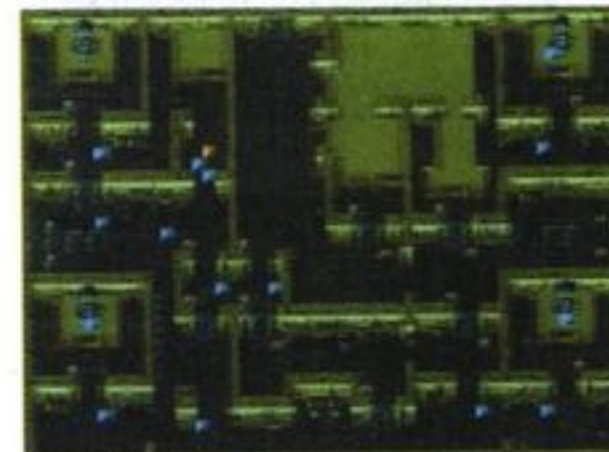
이렇게 생긴 동력부에 폭탄을 설치하면 된다

샤아와 아므로, 일생의 라이벌들이 만났다

야쿠토 도가는 제일 먼저 쓰러뜨리자

제쿠스의 도버 라이플은 주의하지 않으면 안된다

우측 하단에 있는 동력부에서 샤크티를 다시 만날 수 있다

EN탱크위에서 EN이 소모된 유니트를 회복시키자

32화의 맵

제33화 전장에 울리는 방울소리

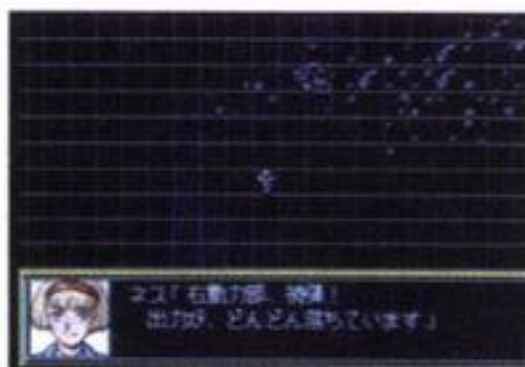
라 카이람은 파라의 음파 공격에 의해 동력부분이 파손되어 5턴째까지 움직이지 못한다. 2, 3턴째에 적의 증원군으로 크로노클과 피피니덴이 등장하는데 피피니덴은 자신의 HP가 40% 이하가 되면 퇴각하려 하고 이때 앞을 가로막는 크로노클과 싸우게 된다.

이곳에서는 웃소의 HP가 50% 이하가 되면 샤크티가 3번까지 회복을 시켜주므로 웃소를 중심으로 싸우는 것이 좋다.

소재 아이템과 위치

(21,15) : 5,000 (05,10) : 5,000
(16,07) : 5,000 (08,32) : MC
(33,35) : EN회복 (40,17) : B코팅

리가 미리티어의 지휘자 진 쟈나하임의 정체는 웃소의 아버지였다

Play station

피리의 음파공격으로 동력부가 손실된 리 카이람

33화의 맵

퇴각하는 피피니덴의 앞을 크로노클이 가로막자 둘은 싸우게 된다

제34화 역습의 샤아

엔젤 하이로우가 파괴되면서 죽을 줄 알았던 샤아가 재등장한다. 샤아는 론드 벨과 아므로에게 이성인의 힘에 대항하는 것은 어리석은 일이라고 말하며 인류의 평화를 위해서는 이성인의 명령에 복종하는 것이 현시점에서 최선의 선택이라고 말한다.

일단 시나리오가 시작되면 전 아군 유니트를 라 카이람이 위치한 곳을 기준으로 왼쪽으로 3칸씩 이동시킨다. 그후에 라 카이람도 대열의 중앙으로 이동시키면 패널을 가지고 있는 야쿠토 도가와 2회 행동이 가능한 적 캐릭터 일부가 일정 대열로 아군 대열 앞에 모이게 된다. 여기서 웃소가 혼을 익히고 있다면 혼을 사용한 뒤 맵병기를 이용하여 공격하고 그후에 라 카이람의 맵 병기로 공격하자. 성공하면 1턴만에 전방의 적부대를 일소할 수 있다.

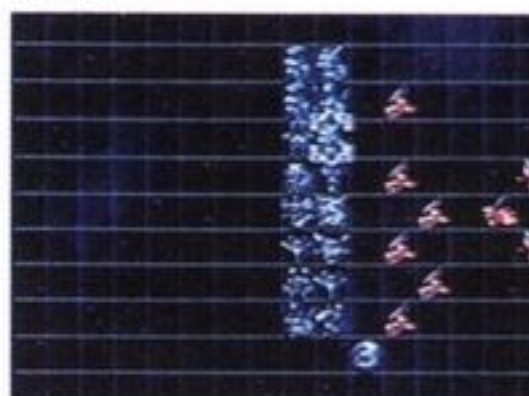
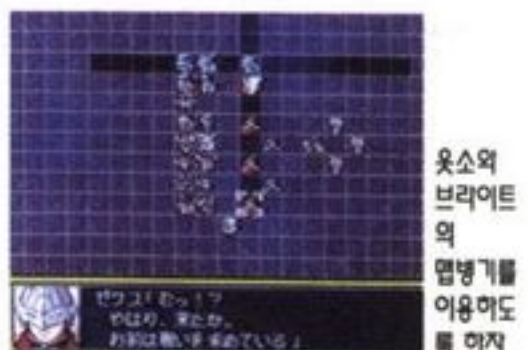
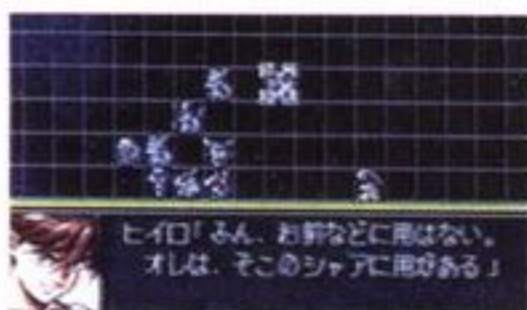
이전 28화나 32화에서 히이로를 이용해 제쿠스를 쓰러뜨렸다면 제쿠스에게 아군의 유니트 하나가 파괴당한 시점에서 히이로가 등장해 동료가 되어 준다.

소재 아이템과 위치

(05,21) : 2,000	(08,42) : 5,000
(27,41) : 10,000	(34,26) : 5,000
(14,08) : M부스터	(06,13) : 초합금Z

죽을 줄 알았던 샤아의 재등장!

퀘스와 그 밖의 캐릭터도 재등장 한다

34화의 맵

이 위치까지 아군 유니트를 이동시키면 적들은 이렇게 나란히 늘어서게 된다. 이때...

웃소와 브라이트의 맵병기를 이용하도록 하자

아군 유니트 1기가 제쿠스에게 파괴당하면 히이로가 등장하고 동료가 된다

제35화 결전! 헬 모즈

샤아의 네오지온 잔당까지 쓰러뜨린 론드 벨은 리가 미리티어에게 들은 헬 모즈의 소재지로 이동한다. 이동중에 리가 미리티어의 진 쟈나하임으로부터 헬 모즈와 그밖의 이성인 부대에 대한 전력의 정보를 듣게 되는데 그 내용을 정리하면 다음과 같다.

1. 헬 모즈자체의 빔포의 경우 코로니를 일격에 파괴할 정도로 강력하지만 전방으로밖에 발사되지 않기 때문에 주의하면 피할 수 있음.
2. 적의 중형 전함으로 그라도스라는 전함이 있는데 레이더에도 잡히지 않는 전함이며 전력은 불명.
3. 그밖에 소형 전함이 5척으로 주포를 제외하면 충분히 쓰러뜨릴 수 있음.

이 정보는 실제 게임의 플레이시에도 적용되므로 이용하도록 하자. 그 외에 라스트 보스인 곳초(ゴッツオ)는 일단 데미지를 입으면 헬 모즈로 피하게 되고 그라도스 전함이 등장한다. 이후에 그라도스 전함을 파괴하면 재등장하고 재등장시 HP가 60,000으로 나타난다.

곳초가 두 번째로 등장하게 되면 맵의 좌측중단에 파라가 증원군으로 등장하는데 곳초의 맵 병기를 주의하며 집중공격을 하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

아이템 없음

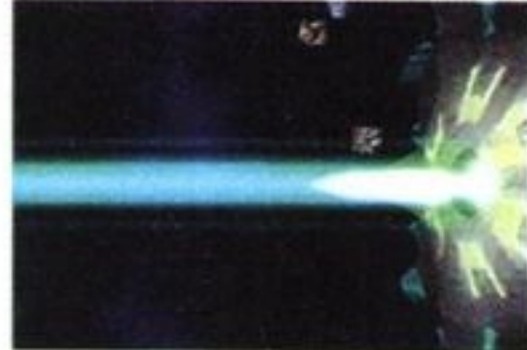
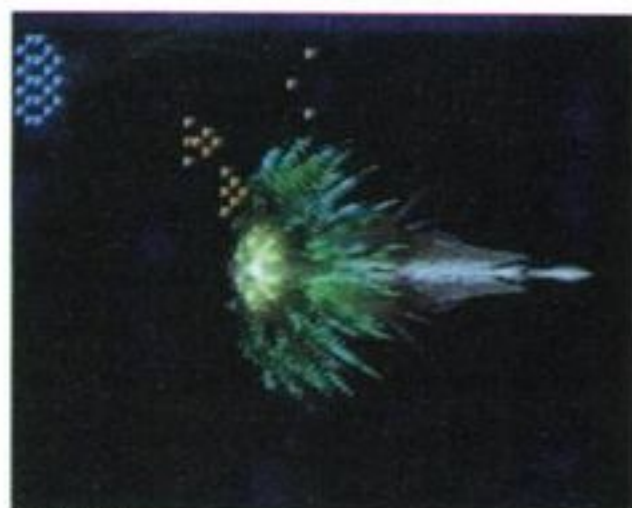
이성인의 정보를 건네주는 가짜 진 쟈니하임

초반에 등장하는 보스 곳초. 일단 가볍게 상처를 내주자

시귀대 일당도 등장. 상당히 까다로운 놈들이다

그라도스 전함을 파괴하면 곳초가 재등장한다

곳초의 맵병기. 그 위력은 대단하다

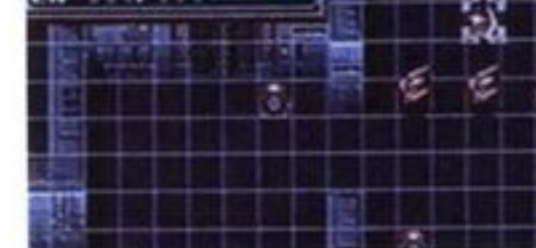
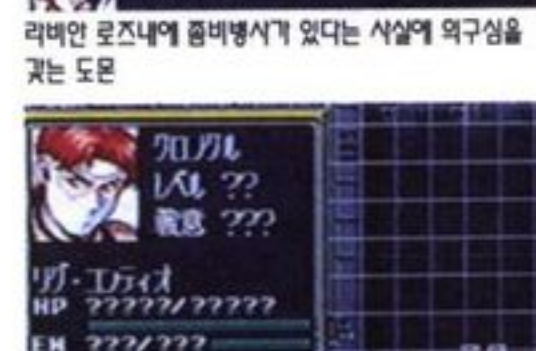
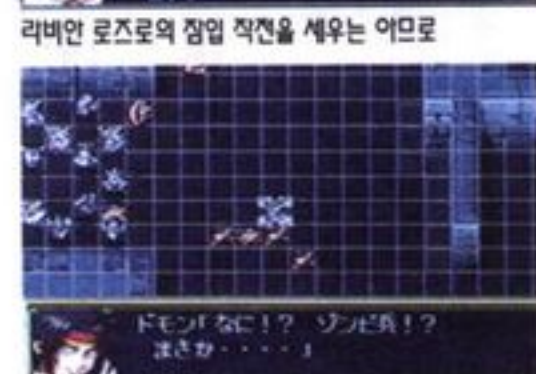
증원군으로 등장하는 파라. 신경쓰지 않는 것이 제일 좋은 방법이다

자신의 모함에서 발사되는 빔포에 사라지는 곳초

35화의 맵

제36화 광기어린 힘

이 시나리오는 지상편과 우주편 양쪽을 클리어한 후에 플레이하게 되는 곳으로 트라이더G7의 출격신을 볼 수 있으며 양측의 로보트들을 마음대로 사용할 수 있는 보너스 스테이지이다. 적들도 지상편과 우주편의 적들이 다양하게 등장하므로 가벼운 마음으로 즐기도록 하자.

유원지에서 출격하는 트라이더G7

리비안 로즈로의 잠입 작전을 세우는 아므로

리비안 로즈내에 좀비병사가 있다는 사실에 의구심을 갖는 도몬

다양한 적 캐릭터들이 등장한다

알아두면 편리한 로보트대전의 이모저모

이제까지의 로보트대전이 모두 그러했지만 이 시리즈에는 시나리오 클리어에 있어 도중에 플레이어의 행동에 의해 여러 가지 패턴의 미니 이벤트가 일어난다. 여기서는 게임 플레이시에 쉽게 놓칠 수 있는 미니 이벤트와 알아두면 편한 몇가지 게임의 TIP&HINT를 적어 보았다.

1. 지상편 최강의 전사 도몬 캇슈를 성장시키자.

지상편의 제31화는 건담 슈피겔의 HP가 10%이하가 되면 이벤트가 발생하여 스토리가 진행된다. 마스터 건담은 슈피겔을 집중적으로 노리기 때문에 유유히 도망만 다니면서 도몬은 데빌 건담의 부근에 있는 데스아미를 쓰러뜨리자. 특히 이 시나리오의 데스아미는 슈피겔이 쓰러지기전까지는 계속해서 등장하기 때문에 도몬의 레벨을 올리기에도 좋고 돈을 모으기에도 좋다.

2. 슈바르츠의 비밀!?

틈틈이 도몬이 위기에 처할 때 등장하여 도몬을 도와주는 바람과도 같은 사나이 슈바르츠 부르터. 그가 등장하는 것은 지상편의 27화와 29화의 전반, 그리고 31화이다. 그럼 29화에서 위기의 도몬을 구하기 위해 나타나는 슈바르츠의 이야기를 해보겠다. 실은 샤이닝 건담이 당하는 이벤트가 일어나기 전에 건담 슈피겔이 파괴당한 상태라면 이벤트가 일어날 슈피겔에 탑승하지 않은 채 슈바르츠 자신이 직접 등장한다. 모빌슈츠에 탑승하지 않았다고는 하지만 상당히 강하다.

3. 기적을 가진 캐릭터, 과연 키워야만 하는가!?

우주편에서 유일하게 기적을 가질 수 있는 캐릭터 누케(보스보로트의 파일럿 보스의 똘마니 중 한명). 레벨을 25까지 올리면 대다수의 정신 커맨드를 익히게 되지만 이 기적만큼은 레벨을 50까지 올려야 한다. 이 게임자체가 평균 레벨 40전후에 엔딩을 보게 되는데 이것은 좀 심한 것이 아닐까 생각한다. 결국 누케를 마징가Z에 태우고 레벨을 올려야 한다는 것인데... 누굴 놀리나.

4. 연관있는 캐릭터끼리의 대화

이 게임에서는 특정 캐릭터끼리 전투에 들어가면 특별한 메시지가 표시되는 일이 있다. 우주편은 지상편보다 특히 많으며 그중에서도 웃소와 카테지나는 맵 자체에서 거의 모든 대화를 한다. 이외에도 웃소와 루페지노, 아므로와 샤아, 퀘스와 하사웨이 등 원작에서 인연이 있던 캐릭터끼리는 한번씩 대결을 시켜 보는 것도 좋다.

5. SRX의 R-1을 무시하지 마라!

개성 넘치는 슈퍼 로보트들에 의해 웬지 눈에 띄지 않는 오리지널 로보트 R-1. 그러나 이 R-1은 변신하면 이동력도 늘어나고 물속에서도 간접공격이 가능하여 여러모로 편리하다. 우주편을 먼저 플레이하는 사람에게는 등장시기가 너무 늦어 그다지 좋은 인상을 주지는 못하겠지만 R-1에게는 「부스테드 라이플」이 있으며 탄알이 다 떨어지면 「T-LINK너클」을 이용하여 샤이닝 건담과도 같은 파괴력을 낼 수 있다.

6. V2건담 강화의 순서

우주편 25화에서 V2건담이 파워업을 하게 되는데 이것은 2가지의 패턴이 있다. 우주편 21화에서 운송선이 1척 파괴당하면 V2바스터 건담으로, 반대로 21화에서 운송선이 모두 무사히 도망가게 되면 V2어설트 건담이 된다. 권하고 싶은 것은 역시 V2어설트 건담. 물론 어느쪽이라도 33화가 되면 V2어설트 바스터 건담으로 파워 업하게 되지만 V2어설트 건담의 경우 맵 병기를 사용할 수 있으므로 큰 도움이 될 것이다.

7. 22화의 보급물자

우주편 22화를 클리어한 후에 얻을 수 있는 보급물자는 파일럿 3명(라이, 보스, 누케), 유니트 7기(화이트 조로아트, 화이트 아크, 뉴 건담, V2건담, 건 블래스터 2기, R-2파워드), R-3가 R-3파워드가 된다. 그리고 자금은 10,000. 보스들과 그 파일럿은 그렇다쳐도 뉴 건담과 V2건담은 큰 도움이 될 것이다. 단, 화이트 조로아트는 루페 시노가 투항할 때 타고왔던 것의 색을 바꾼 것이다.

8. 암흑사천왕의 협동 필살기 「데스 크로스」

지상편의 33화에서 루카인이 특정 캐릭터(30화에서 최초로 루카인의 유니트 자갈을 공격한 유니트. 하지만, 왓타, 켄이치, 산시로, 아키라, 류우마, 류세이, 라이, 아야, 피토만 해당된다)에 대해서 공격명령을 내린다. 이후에 암흑사천왕(키라, 단겔, 아시모프, 데스몬트)이 전원 살아있고 목적 유니트의 상,하,좌,우를 사천왕들이 감싸게 되면 필살의 데스크로스가 발동하게 된다. 그 위력은... 꼭 눈으로 확인해 보기 바란다.

9. 사귀대의 아군 유니트 공격 순서

웬지 기분나쁜 사귀대. 그들이 아군 유니트를 공격할 때에는 일정 순서가 있는데 그것은 다음과 같다. 24화에서 가이킹-R-1-볼테스-샤이닝 건담-라이덴-트라이더G7-R-2-대공마룡. 25화에서는 V-MAX의 이벤트후에 트라이더G7-샤이닝 건담-R-1-가이킹-볼테스-R-2-라이덴이다. 시나리오에 따라 약간의 차이는 있지만 기본적으로 슈퍼 로보트 계열을 상당히 싫어하는 것같다. 무슨 이유라도 있는 것일까?

10. 특정 캐릭터를 노리는 적

이번 신슈퍼 로보트대전에는 「특정 캐릭터를 노려라」라는 알고리즘이 추가되어 있다. 원작에서 인과관계가 있는 캐릭터(웃소와 크로노클, 아므로와 샤아 등)는 물론, 이전 시나리오에 등장했을 때 자신을 쓰러뜨린 상대를 기억하고 다음에 등장했을 때 그 캐릭터에게 복수하기 위해 공격하는 등 재미있는 상황을 볼 수 있을 것이다. 조금 이상한 알고리즘일지도 모르겠지만 잘만 사용하면 쉽게 게임을 진행시킬 수도 있다.

살육과 공포의 시작

성검전설 GB

구름 위까지 아득히 높게 솟아있는 이루지아의 산… 그 저상의 신전에는 마나의 나무가 숭배되고 있다. 마나의 나무는 우주의 모든 힘을 느끼고 그것을 에너지로 하여 스스로 성장시킨다. 전설로는 그 나무에 닿은 자는 영원의 힘을 얻을 수가 있다고 한다. 살륙과 공포로 세계의 정복를 꾀하는 그랜스 공국의 쉐도우 나이트도 마나의 힘을 노리고 있었다.

등 장 캐 릭 터

미니컴보이
발매일:발매중
장르:롤플레잉

의문의 사나이
주인공을 돕는 의문의 사나이 연못의 동굴(沼の洞窟)에서 만나 주인공을 돕는다.

쵸코보
주인공의 발로서 대활약한다.

레스타
하프를 연주하는 아만다의 동생

주인공
모든 무기와 마법까지도 구사하는 검사

와츠
믿음직한 도끼 던지기의 명수. 주인공과 같이 적을 물리쳐 준다.

아만다
칼던지기가 뛰어난 여전사. 주인공의 옛 친구

마미시카
유적 탐색용 로보트

히로인
마나의 펜던트를 가진 소녀

보가드
검을 자유자재로 조종하는 제마의 기사

마 법 소 개

이 름	소비MP	유효범위	기 타
케알 ケアル	2	자기1인	HP를 회복시킨다/회복범위 변화
힐 ヒール	1	자기1인	독, 석화 등의 상태에서 회복
슬리플 スリプル	1	보이는 적	적을 일시적으로 잠자게 하는 마법
사이레스サイレス	1	보이는 적	적의 공격마법을 일시적으로 봉인
파이어 ファイア	1	적 1마리	불로 적을 태운다
브리자드 ブリザド	2	적 1마리	방울로 적을 눈사람으로 만드는 마법
선더 サンダー	2	적 1마리	적에게 번개를 떨어뜨리는 마법
프레아 フレア	3	적 1마리	적을 세포까지 파괴시키는 강력 마법

무 기

브로드소드(ブロードソード)

공격력	4	특수용도	없음
MAX	8	취득장소	기본장착
MAX방법	돌진찌르기	사고/팔고	60/30

배틀액스(バトルアックス)

공격력	8	특수용도	나무를 자른다
MAX	16	취득장소	늪지(沼地) 서쪽의 도구상
MAX방법	던진다	사고/팔고	150/75

체인 낫(鎖がま)

공격력	8	특수용도	풀을 벤다
MAX	16	취득장소	연못의 동굴
MAX방법	범위 넓어진다	사고/팔고	비매품

체인 프레일(チェーインフレイル)

공격력	10	특수용도	기둥 이용하여 이동
MAX	10	취득장소	빈케트(ビンケット)의 관
MAX방법	체인이 늘어남	사고/팔고	비매품

미스릴 브레이드(ミスリルブレード)

공격력	14	특수용도	없음
MAX	28	취득장소	드와프 동굴(ドワーフ)
MAX방법	돌진찌르기	사고/팔고	562/281

윈드스피어(ウインドスピア)

공격력	14	특수용도	없음
MAX	28	취득장소	메노스의 무기상
MAX방법	창던지기	사고/팔고	1150/575

웨어 바스터(ウエアバスタ)

공격력	20	특수용도	나무를 벤다
MAX	40	취득장소	데비아스의 관
MAX방법	던진다	사고/팔고	비매품/750

모닝스타(モーニングスター)

공격력	30	특수용도	벽/바위/항아리 부순다
MAX	60	취득장소	기암산의 동굴
MAX방법	범위 확대	사고/팔고	비매품

브래디소드(ブラッデイソード)

공격력	26	특수용도	없음
MAX	42	취득장소	그랜스성
MAX방법	돌진찌르기	사고/팔고	비매품/937

파이어프레일(ファイアフレイル)

공격력	38	특수용도	기둥에 걸어 이동
MAX	76	취득장소	이슈(イシュ)의 무기상
MAX방법	체인늘어남	사고/팔고	6300/3150

아이스 브랜드(アイスブランド)

공격력	40	특수용도	없음
MAX	80	취득장소	카라(カーラ)산맥
MAX방법	돌진찌르기	사고/팔고	비매품/3750

선더 스피어(サンダースピア)

공격력	46	특수용도	없음
MAX	92	취득장소	부유암의 무기상
MAX방법	창던지기	사고/팔고	11250/5625

녹슨 창(さびたつるき)

공격력	50	특수용도	없음
MAX	100	취득장소	해저화산(海底火山)
MAX방법	돌진찌르기	사고/팔고	비매품

드래곤 바스터

공격력	56	특수용도	없음
MAX	112	취득장소	유적의 동굴
MAX방법	돌진 찌르기	사고/팔고	비매품/400

아 이 템

만마루드롭(まんまるドロップ)	HP회복	1회
포션(ポーション)	HP회복	2회
하이포션(ハイポーション)	HP 왕회복	2회
에리크사(エリクサー)	HP.MP가 MAX	1회
매직보틀(マジックボトル)	MP 회복	1회
마법의 약(まほうのクスリ)	MP회복	1회
해독제(どくけし)	해독제	3회
안약(めぐすり)	안약제	3회
금바늘(きんのはり)	석화를 치료	3회
두더지 수염(もぐらのひげ)	모그리를 퇴치	4회
유니콘의 뿔(ユニコンのつの)	독,석화,장님 상태 회복	1회
크리스탈(クリスタル)	게이지 MAX	1회
아더맨드링크(アダマンドリンク)	체력이 일시 업	1회
에어의 눈물(エアのなみだ)	현명함 업	1회
박카스의 술(バッカスの酒)	힘이 업	1회

아테나의 키스(アテナのキス)	정신력 업	1회
마톡(マトック)	돌,벽,항아리를 부순다	7회
열쇠(カギ)	잠긴 문 연다	4회
사금보자기(さきんぶくろ)	돈으로 환전	
루비의 구슬(ルビの はじき)	돈으로 환전	
다이아 주사위(ダイヤサイコロ)	돈으로 환전	
몽키 베이비(モンキベイビ-)	적의 마법을 봉인	1회
양의 베개(ラムジイ-のまくら)	적을 최면상태로 만듬	1회
파이어볼(ファイアボール)	파이어 마법과 동일	2회
파이어록(ファイアロック)	적을 재로 만듬	2회
아이스미사일(アイスミサイル)	브리자드 마법과 동일	2회
아이스로켓(アイスロケット)	아이스 미사일의 강력판	2회
선더 아로(サンダーアーロ)	전기 쇼크	2회
선더 볼트(サンダーボルト)	선더 아로보다 강한 효과	2회

Game boy

그랜스 성

발단 단계로 쟈카르와 두번 격돌하게 되므로 조작훈련이라 생각하자. 레벨 업하면 잡 체인지를 할 수 있는데 용사와 전사는 힘과 정신 위주고 몽크와 마법사는 체력과 마법능력 위주다.

잡 체인지

대결 쟈카르

이 두 녀석이 사건의 주범들

도플의 마을

이곳은 히로인(이름 설정화면에서 만듬)과 보가트를(북동쪽에) 만난다. 보가트는 앞으로도 많은 얘기를 해 줄 것이다. 위쪽 방에 마독을(큰돌과 벽을 부술 수 있다) 챙겨 동쪽의 동굴로 가자. 굴에서 나와 이동하면 150원에 도끼를(나무를 자르는 데 꼭 필요한 무기) 파는 가게가 있다.

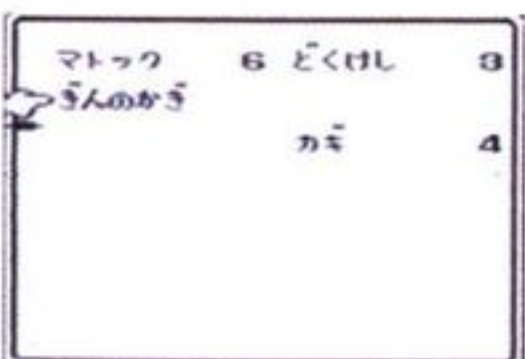
히로인과 만남

보가트 노인

곡괭이 아이템

빈겟트의 관

왼쪽의 큰집이 문제다. 왼쪽방 침대에서 휴식을 취하고 일어나면 히로인이 없다! 늪지대에 악어같은 적이 모여 있는데 물리치면 동북쪽 산의 열쇠를 얻는다. 이 동굴에선 쿠사리가마라는 꼭 필요한 무기를 얻는다. 드디어 보스쌍용. 쉴새없이 내뱉는 불침은 방패로 막을 수 있다. 불마법과 큰 집에서 길을 막고 있던 자가 원하던 아이템을 얻는다. 우선 꼭 필요한 체인(체인 프레일)을 얻고 옥상의 반대편 길로 들어가 그녀가 잠들어 있던 방에서 그녀를 데리고 다시 제자리로 돌아오면 보스BATMAN이 나타난다. 불마법으로 처치하도록 하자. 남쪽에 덩쿨로 막힌 길이 있는데 잡초 제거용 무기로 제거해 밑으로 가자.

회복마법 사용가능

늪지대에서 얻은 키로

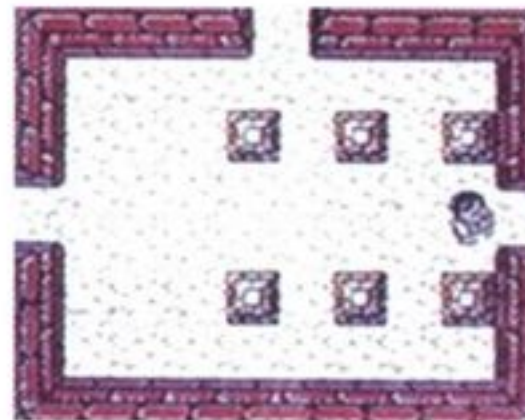
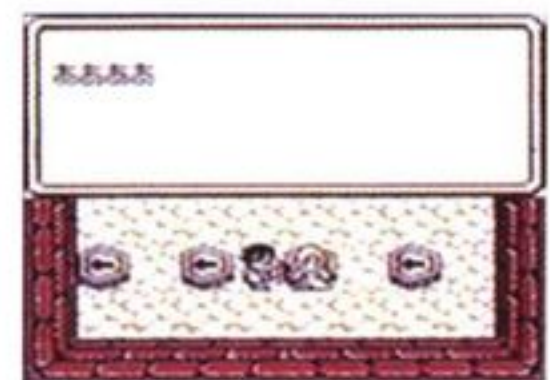
판을 밟으면..

이 벽을 부숴!

부술 수 있는 벽

항아리 깨고

상자를 판에다

오른쪽 항아리가..

그녀를 깨우고 다시..

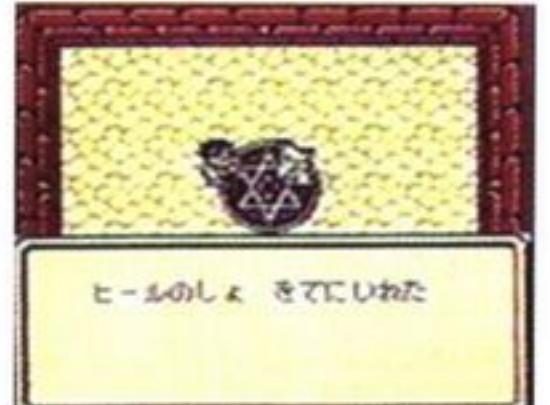
배트맨

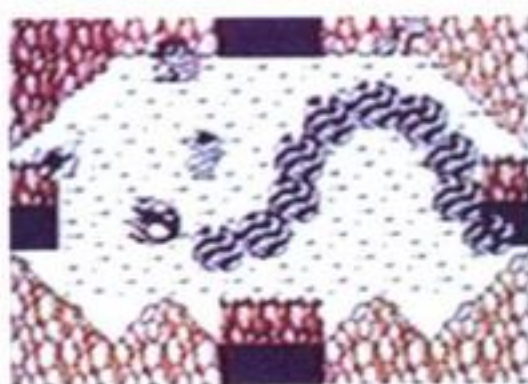
웬델의 시내

서쪽에 드워프의 동굴, 그 북쪽에 가이아의 동굴, 북서쪽에 탄광이 있다.

가이아의 동굴에 가기 위해선 드워프의 미스릴을 장비해야 하므로 드워프의 동굴밑의 상점에서 사비오렐을 준비해 탄광차를 타고 두번째와 세번째 레일 스위치를 돌려놓자.

광부 드워프와 함께 탄광 지하에 사는 왕 지내를 퇴치하자. 이름 그대로 무척 길고 한번 물리면 바로 치료해야 하는 강적. 드워프의 동굴에서 미스릴 장비를 착용하고 가이아의 동굴로...성당의 시바는 히루마법을 준다.

잔디를 밟고 밑으로

상태 이상을 회복시키는 마법

두번째와 세번째 레일 스위치

보스 지네 머리를 공격

나무를 자르면 길이

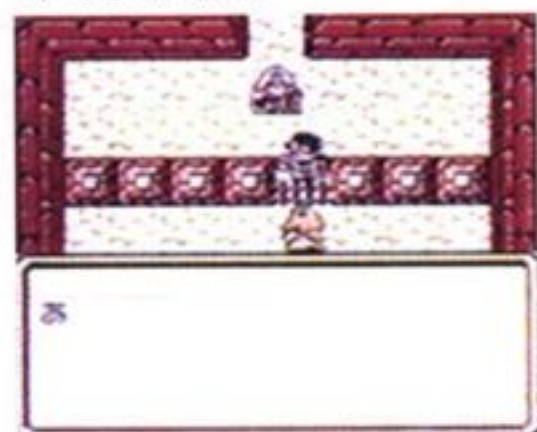
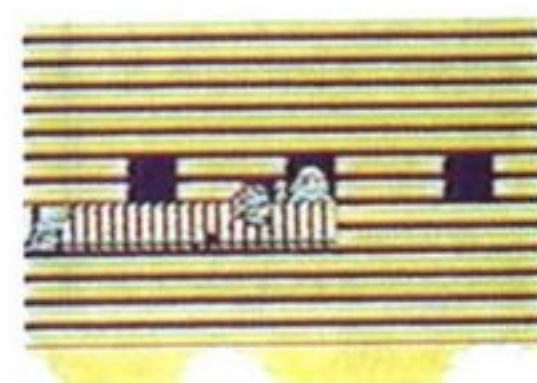
가이아의 동굴

별 것 아니다. 그렇지만 적들은 힘든 놈들 뿐.

체인 무기의 힘을 최대로 모아서 던져야 걸리는 곳도 있다. 길을 따라 올라가면 잠을 잘 수 있는 곳과 미스릴 갑옷을 싸게 파는 곳이 있다.

그랜스의 비공정

올라가 볼까?

히로인이 갇혀있는 방을 발견하지만 지금은 구할 수 없다. 창문쪽으로 빙 돌아가 보자. 쥬리아스에게 들켜버리고 만다. 하지만 여기서 죽을 순 없다!

찾아냈지만 지금은..

들켜버렸어요

쟈도 시내

첫째로 메두사, 둘째로 데비아스가 공격 목표다.

메노스의 마을 북쪽숲에 쵸코보알이 있다. 스타트 버튼을 누르고 맨밑의 상담을 고르면 쵸코보가 태워준다. 다시 쟈도시내 물품 가게를 서성이는 사람에게 키바를 주면 몬스터가 없는 오아시스에 나란히 서 있는 야자나무 주위를 8자로 돌자.

레벨 올리는 곳

오아시스의 비밀동굴

숨겨진 벽과 적을 얼려 스위치판에 올려 놓아야 하는 정도의 두뇌플레이를 요한다(브리자드 마법획득). 드디어 보스 메두사. 힘을 최대로 모아 던져 맞히자.

빙빙 돌면서 열어라 참깨

눈사람 마법습득

거미를 얼려서 판 위에..

새가 사람으로?

데비아스의 최후

아만다의 피를 큰 집 안쪽에 있던 새에게 보이자. 숨겨진 방, 강력한 적들 세이브를 자주해 놓자.

스위치 판이 네개가 놓인 방에선 오른쪽 것부터 시계반대 방향으로 밟아나가면 길이 생긴다. 옥상에서 데비아스가 기다리는데 체인 무기가 좋다. 이기면 레스다가 사이레스 마법을 준다. 성의 우측에 독 때문에 갈 수 없던 길을 이젠 갈 수 있다.

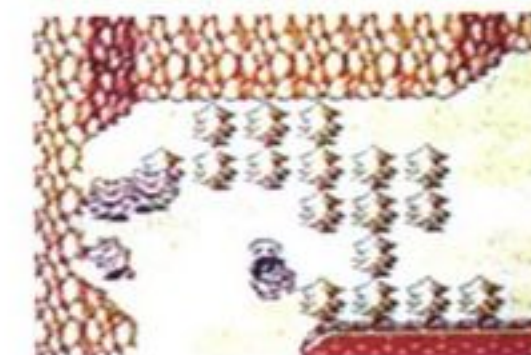
들어 가 보자

부술 수 있는 길

체인무기로

산속의 동굴

동굴에선 길을 막고 덤벼드는 플메탈 하가를 쓰러뜨리면 통로가 생긴다. 이어서 또다른 동굴이 나오는데 들어가는 순서는 먼저 위쪽방, 우측방, 위쪽, 왼쪽, 위쪽, 오른쪽, 잠긴방, 우측, 밑, 밑, 우측, 끝.

드디어 보스. 큰 철퇴를 돌리며 공격해 온다. 머리가 약점이다. 이 녀석한테 얻은 큰 철퇴를 사용하여 강철 사나이와 대결하자. (참고로 이 철퇴는 돌도 부순다)

나무를 잘라서 길을 내자

이 녀석은 입을 맞추어야 돼

보스 힘맨

Game boy

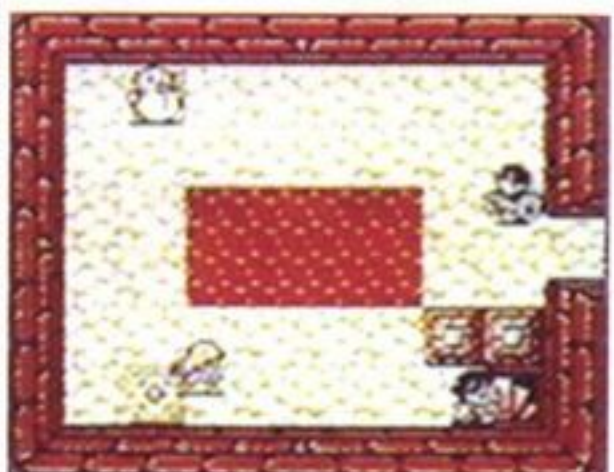
다시 그랜스 성

과거의 복수다. 쉐도 나이트와의 결전이 멀지 않았다. 성안 왼쪽길에 문이 있다.

중보스 기마이라. 날라올 땐 피하기 무척 힘들다. 힘을 최대로 모은 철퇴를 던지자. 병정 둘을 얼려 스위치 판에 올려 놓아야 문이 나타난다. 드디어 결전 쉐도나이트. 뒤를 때려야 맞으므로 여간 힘든 게 아니다. 창을 던져 보자. 고마운 쵸코보. 이 쵸코보는 대장장이의 작품으로 물도 건너 다닌다.

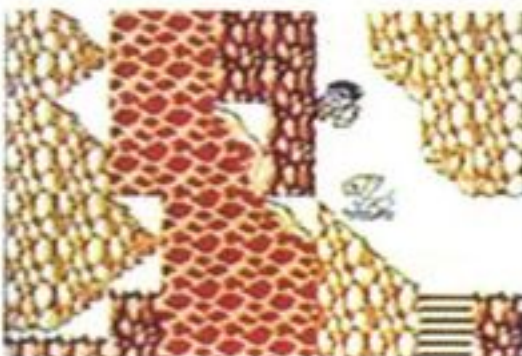
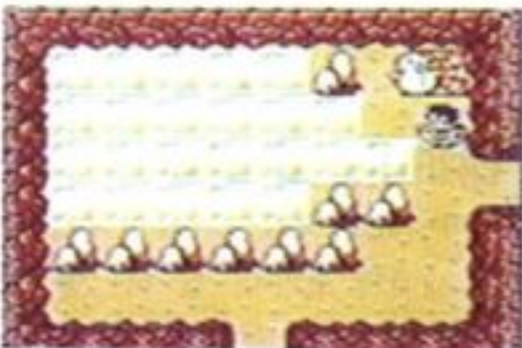
찌그러뜨려 버려!

이곳에 여관이 있다

이 벽도 부술 수 있다

병정을 얼려서 판 위에

로리마 성과 가라산속

이슈의 시내 동쪽 물줄기를 타고 밑으로 내려가면 로리마성 국왕의 부탁을 받는다. 도끼로 나무를 잘라 북쪽산으로 가자. 상당히 복잡하고 헤갈리니 세이브와 HP를 신경써서 진행해야 한다. 반대편 굴을 지나면 기다리던 보스 마리리스. 불 체인으로 머리를 공격한 후 다시 로리마성에서 시바가 화산산의 열쇠를 준다. 바로 쵸코보를 타고 동쪽의 강줄기를 타고 들어가자.

북쪽에 후레이 마법이

나무를 자른자

먼저 판을 밟고..

다시 타고와서 이벽을..

이 길이야

루트

루트

루트

배틀

배틀/1

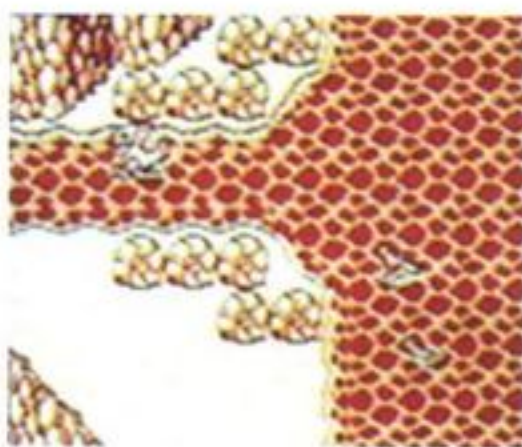
루트

보물 상자

화산 산

이 산 최대의 적은 용암이다. 최강도끼로 보스를 물리치면 성현의 검을 입수.

다리 밑 물속에 사는 중보스 왕오징어는 머리 위를 번개 창으로 계속 때리면 쉽게 이길 수 있다.

문 세개 중 오른쪽문에 보스 이부리도가 있다. 죽음을 무릅쓰고 얻은 최강도끼로 머리나 몸가운데를 던져 맞히자. 다시 이슈 시내 북쪽에 살고 있는 공포의 해골귀신을 쓰러뜨려 후레아마법을 얻는다.

カギ 1 カギ 4
サンダーボルト2 カギ 4
アイスミサイル2 ハイポーション2
ハイポーション2 サンダーボルト2
マジックボトル
マジックボトル
ドクロのかぎ

이 키로 열자

HP 426 MP 36 R65535

이 문에 보스가 있다

화산산 입구

얼음 유도타인

배틀/1

루트/2

루트/1

루트/4

루트/2

루트/3

보석 상자

왼쪽 문

오른 쪽문

이슈의 시내

대장장이의 말을 들어보면 "드디어 올 것이 왔다! 가라수의 사막에 빛을 내는 크리스탈 하나를 후레아의 마법으로 파괴시키면 그것이 유적의 길의 입구다." 무슨 내용인지는 몰라도 일단 쵸코보를 타고 화면 왼쪽, 위, 위, 왼쪽 장소의 수정나무를 후레아의 마법으로 나아가 보자.

유적의 입구

드래곤 방패, 드래곤 바스타를 입수 장비해서 보스 만티스 안도 처부수자. 막판이기 때문에 보스들이 강력하니 회복마법을 항상 준비해 놓자.

이 스위치판은 성현의 검을 차고 밟자. 보가트는 최후의 결전이 임박했음을 전한다.

이슈의 시내에서 나와 초코보를 타고 화면 밑, 왼쪽, 왼쪽에 가면 문제의 다임의 탑이 부실공사로 10초만에 세워진다.

공간이 좁아 좀 힘들다

さびたつるぎ タイヤのかぶと
こうげき 185 アイスアーマー
ぼうぎょ 120 ドラゴンシールド

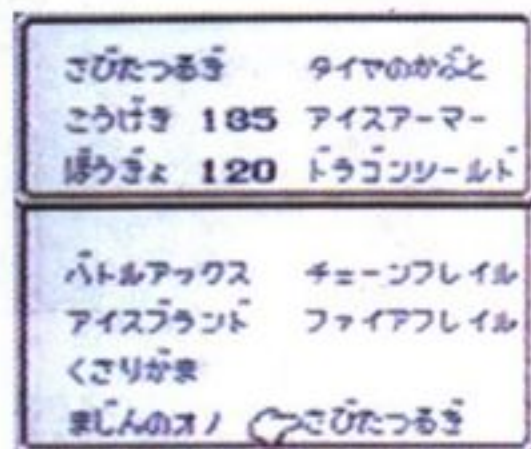
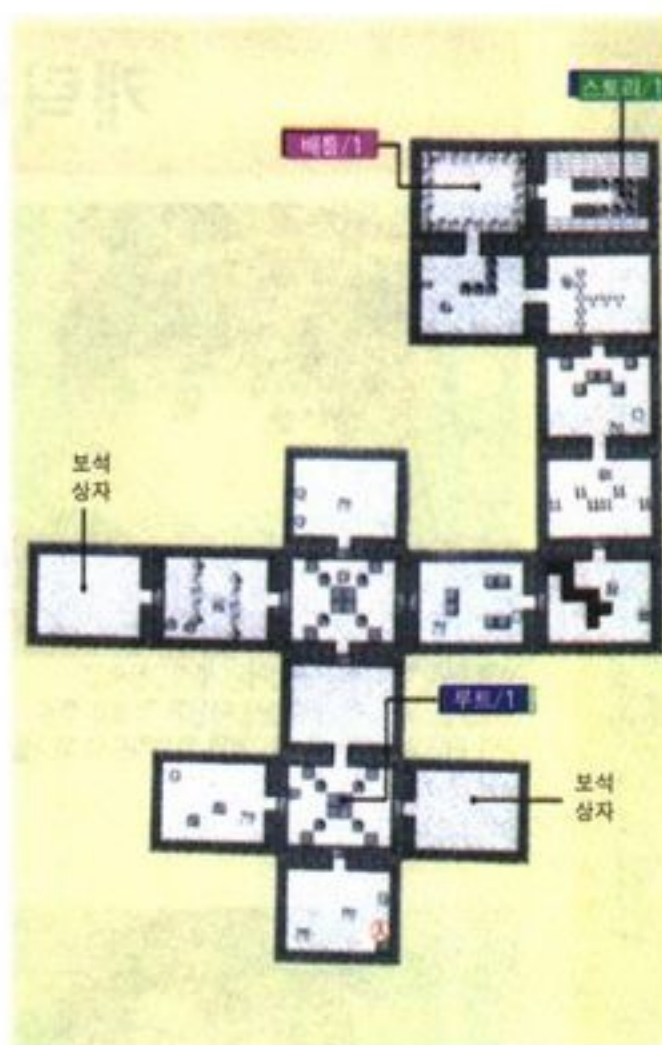
バトルアックス チェーンフレイル
アイスブランド ファイアフレイル
くさりがま
ましんのオノ さびたつるぎ

제미의 기사 징표인 성현의 검을…

스토리/1
배틈/1
보석 상자
루트/1
보석 상자

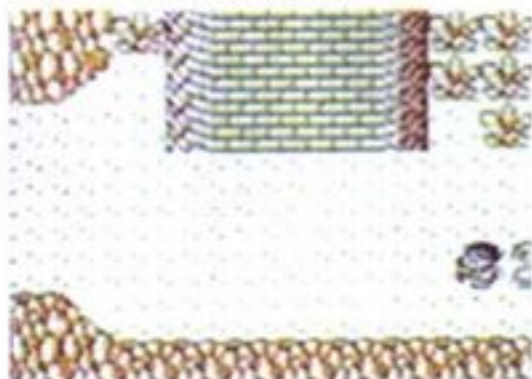
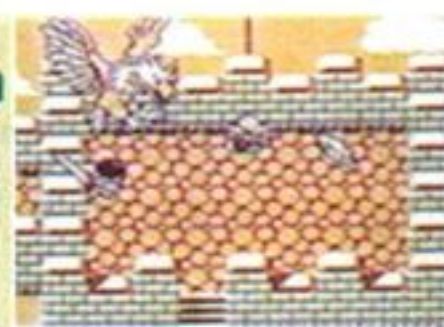
두르려라. 그러면 열릴 것이다

다임의 탑

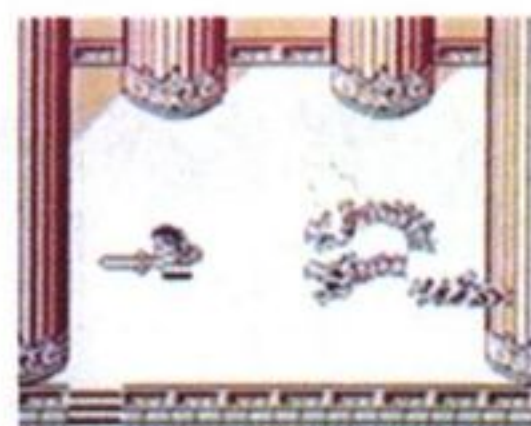
메시지/1
메시지/6
보물 상자
메시지/5
스토리/1
메시지/2
루트/1
루트/3
루트/2
메시지/4
메시지/3
루트/2
스토리/1
메시지/7

마나의 신전에 들어가기 위한 길이라 생각하면 된다. 열쇠가 많이 필요하고 드래곤 갑옷을 얻는다. 보스 가르다는 피해를 무릅쓰고 마구잡이(?)로 승부하자. 마시의 도움으로 안전해졌다.

제 2의심풍?

배틈/1
배틈/2
루트/1

던전맵

영령이 공격

마지막 스테이지 마나의 신전

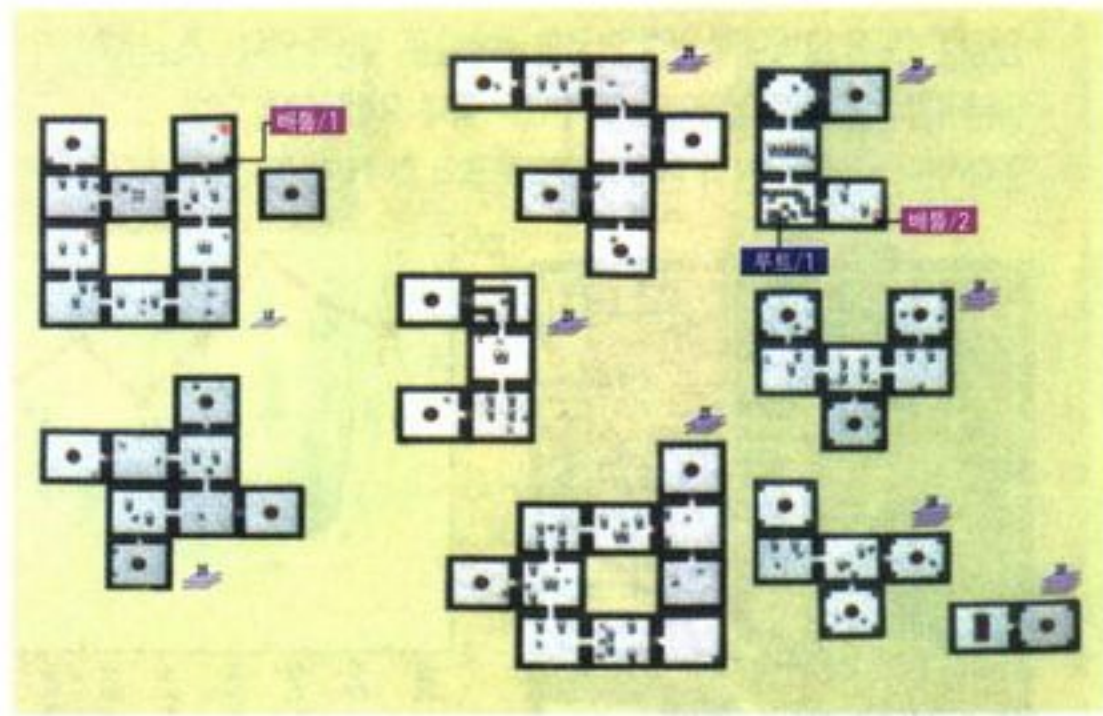
이름 그대로 마지막이라 내부가 굉장히 길다. 계단뿐만 아니라 별마크로도 장소이동이 된다. 보스로 드래곤 세 마리가 차례로 등장하지만 슈퍼맨(?)공격을 하면 간단하다.

슈퍼맨

X 카리버의 힘으로…

길을 따라 올라가면 엄마가 성현의 검을 X카리버로 해 준다. "그만둬! 쥬리아스 이 녀석 구제 불능이군!" 3인의 쥬리아스 중 하나는 진짜다. 슈퍼맨 공격이면 끝. 하지만 죽는 것이 아니다. 악마의 모습으로 끝까지 죽이려든다. 더이상 봐줄 수 없다. X카리버의 힘으로 이 녀석을 응징하자. 여기까지 올 수 있게 도와 준 친구들을 생각하며….

エクスカリバーをあたえましょう

성현의 검이 X카리버로 다시 태어난다.

속마음이 그대로 나타나는군…

신비의 세계 엘하자드

에니메이션으로도 많이 알려진 새턴용 엘하자드가 자막은 물론 음성더빙까지 완벽하게 갖춘 한글화 게임으로 재등장한다. 지금까지 일본어판 어드벤처 게임에 물들어 왔던 국내 유저들에게 이번 엘하자드의 발매는 본격 한글화 게임공급의 첫 신호탄이 될 것이다.

장르: 어드벤처
제작사: 파이오니아 LDC/청 엔터테인먼트
현지 발매일: 97년 2월 예정
현지 가격: 미정

그래픽	조작감	성취도	집중도	사운드	오리지널성	보존용
77	84	95	75	60	75	65

캐릭터 소개

현우
기계 만지기를 매우 좋아하는 명지고등학교 3학년생. 몇일 전 강변에서 이상한 기계를 주운 것이 사건의 발단이 된다. 과연 엘하자드의 위기를 구할 수 있을 것인가!

예지
철민의 동생으로 현우와는 친구사이, 학교에서는 요리 동호회에 소속되어 있다. 이번의 사건에 연류되어 엘하자드에 함께 가게된다. 지금까지 오빠 때문에 괴롭힘을 당했지만 엘하자드에서 더욱 괴로운 일이 있을 줄이야. 게임 중에서는 가장 불행한 사람이다.

허진
현우의 담임으로 술과 신을 좋아하는 영원한 독신주의자. 보통때는 학생들을 생각하는 정열적인 선생이지만 술 버릇이 나쁘고 한번 알코올이 들어가면 필름이 끊길 때까지 마신다. 엘하자드에서는 엄청난 괴력을 자랑하지만 술을 먹으면 평범한 술주정뱅이가 된다.

철민
현우를 라이벌로 생각하고 자신의 이상과 목적을 가지고 강하게 살고 있는 이상한 사람. 엘하자드에 오고부터는 버그롬 제국의 여왕 디바와 결탁해 세계 정복을 꾀한다. 현우가 가는 곳마다 나타나 방해를 하는 귀찮은 남자. 버그롬병과 의사 소통을 할 수 있는 이상한 능력을 가지고 있다.

룬웨나스 왕녀
현우에게 도움 받으러 온 엘하자드의 대국 로슈타리아 국왕의 왕녀. 기품이 있고 국민에게 사랑받고 있다. 그러나 의외로 고집이 세고, 강인한 현우를 엘하자드로 데려온다. 신의 눈을 사용할 수 있는 특수한 능력을 갖고 있다.

아레레 레레라일
밝은 성격에 로슈타리아성의 대녀로 현우 일행에게 있어서는 이 세계의 중요한 정보원이기도 하며 안내역할을 하고 있다. 예지와 이사엘 등 만난 언니들에게 공격을 가해 온다.

론지 대종장
로슈타리아의 대종장. 로슈타리아 왕국 내에서는 룬 왕녀 다음으로 파워가 있고 때에 따라서는 전선에 나와 지휘하는 일도 있다. 그 직책상 매정한 말도 하지만 거리에 나가 주민들의 생활을 관찰하거나 현우가 데리고 온 예지를 아무렇지도 않게 성에 데려다주는 등 원래 심성은 착한 사람이다.

스티렐바우
왕실학술 고문을 역임하고 있고 구 엘하자드 문명에 대해서 상세히 알고 있는 노과학자. 여러가지 분야에서 활약하고 있고 고고학과 천문학 등 다방면에 전문가다. 성격은 낙천적. 현우에게 이프리타를 부활시켰다고 보고를 받고도 이제부터 대책을 생각하면 된다는 침착성을 보이기도 한다.

가레스

스트렐바우의 조수로 일하고 있는 청년, 스트렐바우도 인정하는 지식을 가지고 있고 신의 눈과 고대의 힘에 대해서 매우 흥미를 갖고 있다. 그러나 그것은 겉모습으로 원래는 환영족이라는 부족이다. 신의 눈을 사용해 엘하자드를 멸망시키려고 한다.

미즈 미쉬탈

물의 대신관이고 사신관 중 가장 연장자이다. 그 때문인지 '아줌마'라는 소리를 들으면 매우 민감하게 반응한다. 때때로 물의 신전을 방문하는 허진에게 반해 (남자라면 누구든지 좋아한다는 소문도 있음) 이후에 일방적으로 허진에게 접근해 간다.

아프라 만

박학다식하다고 알려져 있고 신전내에는 세계에서 모은 서적들이 진열되어 있다. 사신관 중에서 가장 어린 엘리트로 그 때문인지 자존심이 강하고 엄격한 말만 한다. 정반대 성격의 세라와는 좋은 콤비.

이시엘 호엘

현우 일행이 엘하자드에 온 후 함께 행동하는 땅의 대신관. 사람같은 성격으로 자신이 대신관이라는 것을 쭉 숨기며 지낸다. 술을 매우 좋아하고 술에 강하다.

세라 세라

화를 잘 내고 불같은 성격의 대신관으로 도박과 술을 매우 좋아하는 남자같은 성격을 갖고 있다. 그 성격상 옛날부터 크고 작은 트러블을 일으키고 그 때마다 미즈가 뒷수습을 해 주었다. 그 때문에 대신관이 된 현재에도 미즈에게만은 잘난척 하지 않는다.

여왕 디바와 버그롬병

버그롬 제국의 여왕 디바는 곤충형 부족인 버그롬에게 있어서 유일한 인간 모습을 하고 있고 인간의 언어로 말할 수 있는 특수한 존재. 철민이 엘하자드에 온 후로는 철민과 손을 잡고 엘하자드의 정복을 꾀하고 신체는 강하지만 머리는 나쁘다. 버그롬병을 인솔하고 로슈티리아로 공격해 온다.

마신 이프리타

과거에 구 엘하자드 문명을 멸망시킨 전설의 마신으로 버그롬을 포함한 전 엘하자드의 주민에게 무서운 존재. 그 모습은 전설의 내용에서는 상상할 수 없을 만큼 무섭지만 외적인 모습은 보통의 여자아이에 지나지 않는다. 적, 우방 관계없이 데미지를 주는 것이 특기.

스타트버튼으로 불러낸다

세이브 화면이다

다양한 이벤트 공개

이 게임은 모든 것이 한글로 되어 있다. 그러나 그때그때의 조건을 맞춰 주지 않으면 계속 지체될 것이다. 처음에는 그런 조건들이 많지 않지만 중반부터 플레이어에게 추리를 요하는 까다로운 조건들이 등장한다. 이 게임에는 8개의 엔딩이 존재하며 이 8개의 엔딩을 모두 보려면 각각의 조건을 갖추어야만 가능하다. 또한 모든 엔딩을 클리어하면 새로운 옵션(?)이 추가된다.

과학실에서 엘하자드로

며칠전 현우는 이상한 기계를 강변에서 줍고는 그 기계에 빠져버린다. 무슨 기계인지는 모르지만 왠지 자신이 고칠 수 있을 것만같은 느낌이 들었다. 일요일날도 혼자 과학실에 나와 그 기계를 살펴보던 중 예지가 등장한다. 하지만 예지는 요리 동호회 모임으로 곧 가버리고 이날따라 허진 선생님이 숙직교사로 학교에 남아 있다. 예지가 가버린 후 기계를 다 고치고 파워 온! 갑자기 로슈타리아의 룬 왕녀가 영상으로 등장하여 엘하자드에 관한 이야기를 해준다. 잠시후 과학실에 나타나는 철민. 요즘 자신을 미워하는 세력이 많아졌다는 것이 그의 불만이다. 얼렁뚱땅 위기를 넘기기는 했지만 잠시후 느닷없이 과학실 문을 열고 들어오는 바람에 기계가 작동하고 현우와 철민 그리고 예지, 허진 선생님이 엘하자드로 날아가 버리게 된다.

이상한 숲속에 추락한 현우일행. 안타깝게도 그 주위에는 버그롬의 병사들이 있었다. 용감하게 싸우는 허진과 현우. 이때 이시엘이라는 여자로부터 도움을 받고 로슈트리아로 이동하게 된다. 현우일행은 로슈타리아의 왕녀인 룬의 이야기를 이시엘에게 한다. 그녀의 기도에 의해 엘하자드로 오게 되었다고.... 한편 이상한 성격을 소유한 철민은 버그롬 왕국으로 추락하여 디바와 만나게 되고 군대까지 지휘하게 된다.

현우와 룬의 최초 만남

SEGA SATURN

시장에서의 이벤트

1.술에 취한 괴한들에게 기는 여자(나중에는 왕궁의 대녀 아레레) 아레레를 구해주면 아레레와의 인연이 깊어지며 엔딩까지 이끌어갈 수 있는 바탕이 될 수 있다.

2. 현우는 룬왕녀의 이야기를 수집하다가 로슈트리아 성으로 론즈 뒤에 있는 왕녀 룬을 보게되는데...

3. 이시엘은 마법을 사용하여 현우 일행들을 사람들의 눈에 보이지 않도록 해준다. 그로인해 성안으로 들어가는 것은 아주 쉽게 해결되었다.

이 유혹에 넘어가면...

이시엘의 도움으로 성안으로 잠입한 현우 일행. 분기가 있다. 오른쪽 왼쪽. 마지막에는 서로 같은 루트에서 만나게 되므로 별상관이 없다. 넓고도 넓은 왕궁안에서 헤매다 못해 허진과 서로 다른곳으로 흩어져 왕녀 룬을 찾아보기로 한다. 왼쪽으로 길을 옮긴 현우. 역시 마법의 효과는 뛰어났다. 객실에 들어간 현우. 나이가 많아 보이는 사람과 어느 젊은 남자가 대화를 하고 있다. 이름은 가레스. 이 게임에 있어서 없어서는 안될 인물이다. 그때 가레스와 눈길이 마주치고 당황하는 현우.

다시 이동한 현우는 성당에서 왕녀 룬이 기도하는 모습을 보고 말을 걸지만 결국 론즈 대종장에게 들켜버린다. 현우와 전에 헤어진 허진은 주방에서 술에 취한 상태로 발견된다.

신의 눈과 마신의 묘소를 찾으러 출발

왕녀 룬에게 자초지종을 듣고 난 현우 일행은 곧바로 마신의 묘소로 향하려는 준비를 하고 왕녀 룬과 사랑의 액세사리 이벤트를 치루고 모험을 시작한다. 그리고 아레레도 동료로 들어오게 된다. 일단 마신의 묘소에 관한 정보를 수집하기 위해서는 4명의 대신관과 만남을 가져야 한다. 맵상에서 이동할 수 있는 곳은 바람의 신전, 불의 신전, 물의 신전, 성석의 언덕,아이리만의 샘이다. 우선 물의 신전으로 향한 현우 일행.

대신관과 만남

물의 대신관 : 허진에게 반해버린 물의 대신관 미즈.

불의 대신관 : 세라와 대화 도중 버그롬이 쳐들어 오게 되고.. 동시에 버그롬을 이끌고 온 철민과의 상봉도... 현우에게 관심을 보이는 세라.

바람의 대신관 : 바람의 신전으로 온 현우 일행. 신전 안으로 들어가자. 안쪽의 방에 들어선 현우 일행은 깜짝 놀라게 된다. 방이 엉망인데다 한쪽 벽에는 "현우 왔다감" 이라고 쓰여 있는게 아닌가. 그때 때마침 나타난 바람의 대신관! 현우는 오해를 받게 되어 없어진 창공의 진주를 가지고 오라고 한다. 이 다음부터 창공의 진주를 가지고 가지 않으면 미즈를 데리고 가도 별 성과를 없으니 창공의 진주를 찾으러 가자.

창공의 진주는 어디에

창공의 진주를 찾아야만 하는 현우 일행. 마을의 중앙광장에 도착한 일행은 이시엘과 다시 만나게 되고 이시엘은 요즘 들어 시장에서 요리를 아주 잘하는 가게가 새로 생겼다며 한번 가보라고 권한다. 시장으로 가보면 긴 행렬이 있으니 기다려보자. 기다림 끝에 맛있는 음식을 오랫만에 먹어볼 수 있게 된 현우와 허진. 그 앞에 나타나는 소꼽친구 예지.

이벤트

1. 예지를 왕녀에게 소개시킨다. 그리고 동료로.

2. 왕녀 룬에게 신의 눈에 대한 정보를 듣는다.

3. 예지를 동료로 하고 왕궁을 돌아다니면 가레스의 정체를 볼 수 있다.

후훗훗...이것이 환영족

가레스는 일단 후퇴한다. 전에 이시엘에게 도움을 받았던 눈에 보이지 않는 마법으로 왕궁을 빠져나가고 왕궁내에서는 경비를 강화하게 된다. 가레스는 반인간인 환영족이라는 사실을 알게 되고 현우 일행은 다시 창공의 진주를 찾아야 할 시간이 왔다. 다시 바람의 신전

에 가도 소용이 없는 것을 알고 현우 일행은 불, 물의 대신관들에게 부탁을 하러 간다.

이벤트

1. 물의 대신관인 미즈에게 가면 미즈는 도움이 되지 않을까해서 수룡의 눈물을 현우에게 준다. 이것은 물의 대신관인 나의 힘과 동일한 힘을 발휘할 수 있다며 건네준다.

큐!의 출현?!

2. 불의 신전으로가 세라와 이야기 하는 도중 옆마을에 버그롬의 군대가 쳐들어와 불을 지르겠다며 난동을 부린다. 여기서 미즈를 동료로 하고 있다면 수룡의 눈물은 필요가 없다. 그렇지 않으면 현우는 수룡의 눈물을 사용하여 철민에게 망신을 안겨주고 철민이는 도망간다. 이때 철민이가 떨어뜨리고 간 물건이 있는데 바로 창공의 진주였다.

마신의 묘소로

이제 창공의 진주를 바람의 대신관에게 건네주면 그녀에게서 마신의 묘소에 관한 고대 서적을 얻을 수 있다. 서적에 나온 고대어를 현우 일행들은 모르기 때문에 로슈타리아 왕궁으로가 룬을 동료로 하고 마신의 묘소로 향하자.

| 와~ 많기도 많다.

|첫 역 단 힘까지~~

버그롬 대군과 마찰 그리고 마신 이프리타의 부활

마신 묘소에 도착하자 버그롬 대군이 몰려오고 있었다. 여전히 철민이는 어이없는 말을 하고 일행은 이를 무시해버리고 안으로 들어간다. 들어서자 커다란 바위가 굴러온다. 이때! 허진의 힘이 발휘되고 안도의 한숨을 쉬는 현우 일행. 이제 안으로 들어가니 뭔가가 보인다. 현우와 누워있는 마신 이프리타의 눈이 마주치고 그때 철민의 등장.

마신 묘소에 도착하자 버그롬 대군이 몰려오고 있었다. 여전히 철민이는 어이없는 말을 하고 일행은 이를 무시해버리고 안으로 들어간다. 들어서자 커다란 바위가 굴러온다. 이때! 허진의 힘이 발휘되고 안도의 한숨을 쉬는 현우 일행. 이제 안으로 들어가니 뭔가가 보인다. 현우와 누워있는 마신 이프리타의 눈이 마주치고 그때 철민의 등장.

철민은 이프리타를 부활시키고, 놀란 현우는 자신보고 "주인님" 이라고 말하는 이프리타의 말에 깜짝 놀라 철민이가 진짜 주인이라고 한다. 여기서 그래, 거짓말이야의 분기는 별상관이 없다. 이윽고 이프리타를 얻게 된 버그롬. 현우 일행은 일단 왕궁으로 돌아가게 된다.

자.. 돌려져 돌려~

음... 컥컥... 살려줘!

일 단 철수하는 이프리타와 철민

와~.. 이 아이가 마신?!

현우도 싱크로가 가능?

이프리타.. 신의눈...

이제는 신의 눈을 작동해야만 할 때가 왔다. 이에 왕녀 룬은 자청하게 되고 그 힘은 4신관에게서 나오는 것이다. 룬은 4신관에게 도움을 청한다.

이벤트

1. 물의 신전 : 현우의 부탁을 듣고 시간을 달라는 미즈, 다시 한번 대화를 하면 밖에는 버그롬 군대가 와 있고, 버그롬을 물리치고 미즈의 승낙을 얻게 된다. (궁극적인 이유는 철민이 미즈에게 "아줌마"라고 했기 때문이다)

홍수를 일으키는 미즈 대신관

SEGA SATURN

2. 불의 신전 : 조건: 이시엘이 동료로 있어야 한다. 세라는 거절한다. 그러나 애기 도중 땅의 대신관 이야기가 나오게 되고 모욕을 견딜 수 없었던 이시엘. 바로 이시엘이 땅의 대신관! 둘은 세기의 대결을 하기 시작한다. 그때 현우가 2명중 한명을 감싸 준다. 이걸로 불의 대신관도 OK!

세기의 대결...

3. 철민이의 함정 : 참으로 어이없는 함정이다. 소쿠리 밑에 술을 갖다 놓고 허진을 유혹하는 것이다. 이때 허진이 동료로 있으면 이벤트가 일어나고 없으면 그냥 비웃고 지나친다.

어이가 없군...

4.바람의 신전 : 그녀는 현우에게 나를 설득시킬 수 있을 때 찾아오라고 한다.

5. 왕궁에 추락한 이프리타: 왕궁으로 가보면 이프리타와 다시 만나게 되고 애기를 나눈다.

6. 성석의 언덕에서 잠을 자는 이프리타 : 철민이가 시킨대로 로슈타리아를 파괴하러 왔다가 졸려서 그만 추락하고 말았다며 신의 눈 작동은 어떻게 됐냐고 묻자 현우는 가르쳐준다.(분기이다. 처음부터 이프리타에게 잘해주면 이프리타 엔딩으로 갈 수 있는 조건이 된다.)

에~ 이런데서 자면 어떻게 해

7. 허진의 못말리는 술기운: 이벤트는 이전에 했어도 무관하다. 예지를 동료로, 허진 선생님을 감옥에 가두는 것이다. 허진을 동료로 하고 감옥으로 가게 되면 가둘 수 있다. 불쌍한 허진. 그런 후 맵상에서 이틀 정도 보낸 후 감옥으로 가면 술 깬 허진이 있고 이틀 이상 있다가 가게 되면 철창을 뚫고 주방에 숨어 들어가 술에 취해 있는 것을 볼 수 있다. 그리고 나서 바람의 대신관을 설득할 정도의 자신감을 얻었다면 그녀에게 가자.

감옥에 갇혀

8. 오랫만의 휴식 : 이번에는 객실에서 취침을 할 수 있다. 그때 바람을 쐬러 나간 현우는 밖에서 룬을 만나게 되고 이런저런 애기를 하게 된다.

9. 엔딩 분기에 필요한 신기를 찾아서: 이것은 엔딩 분기에 있어서 꼭 필요한 아이템이다. 얻는 곳은 마신의 묘소로 동료 중 예지가 있어야 한다.

예지 없으면 무슨 재미로!

신의 눈과 사라진 룬 그리고 결전

이프리타는 분노한다

4신관

디바와 철민의 음모는...

아침에 일어나보니 룬이 없어졌다. 대신관들의 힘을 빌어 신의 눈으로 이동한 현우일행. 그러나 그곳에는 가레스와 이시엘 그리고 수정에 갇힌 룬이 있다. 이시엘도 가레스와 같은 환영족이였던 것이다. 가레스의 욕망에 이시엘이 마음을 바꾸고 현우 일행을 도와주며 현우 일행은 일단 후퇴한다. 바람의 대신관이 이시엘을 구했고 이제는 이시엘을 심판할 때가 온 것이다.

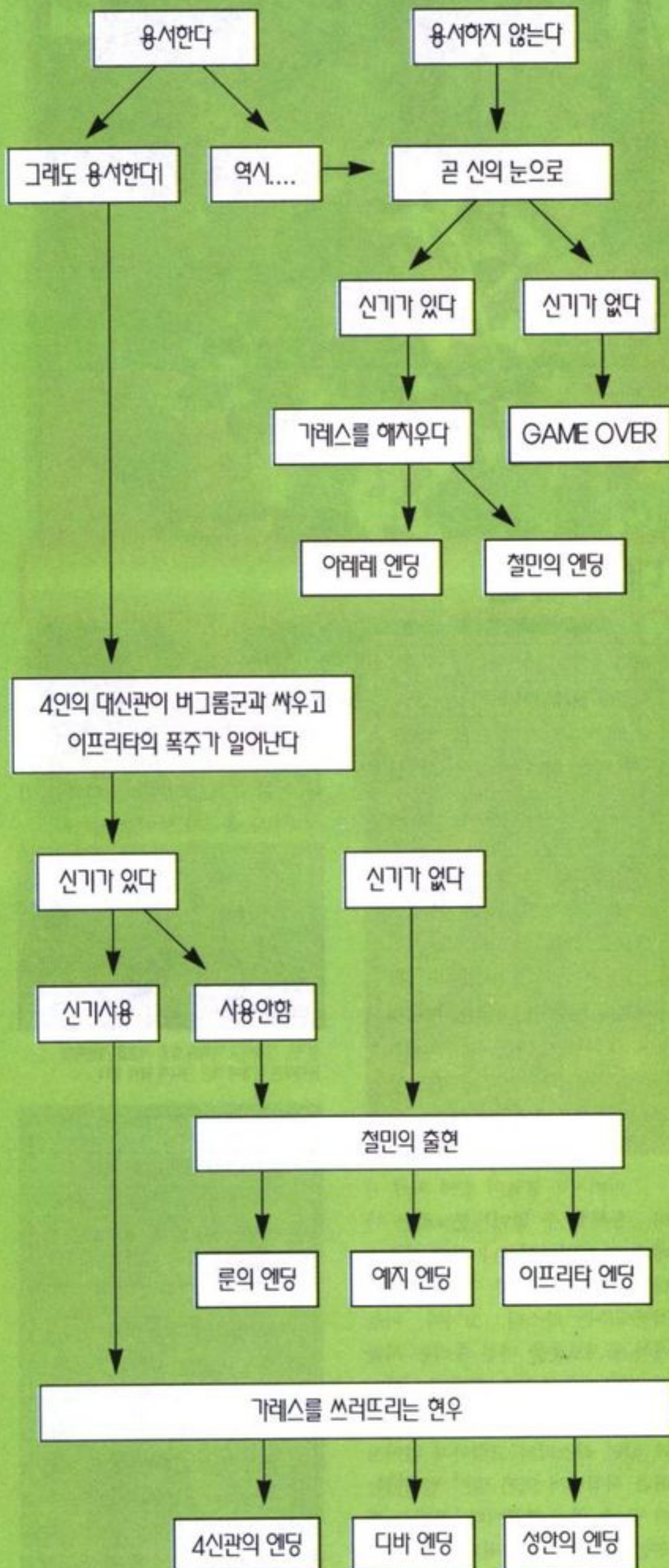
신기의 사용 그리고 엔딩으로 가는 분기

힘을 다해 싸우는 대신관들 그러나...

|싱크로 하는 현우

^대폭주를 보고 당황한 4신관

현우님 다음에 또...

용서한다 → 그래도 용서한다! / 역시…
용서하지 않는다 → 곧 신의 눈으로
역시… → 곧 신의 눈으로
곧 신의 눈으로 → 신기가 있다 / 신기가 없다
신기가 있다 → 가레스를 해치우다
신기가 없다 → GAME OVER
가레스를 해치우다 → 아레레 엔딩 / 철민의 엔딩
그래도 용서한다! → 4인의 대신관이 버그롬군과 싸우고 이프리타의 폭주가 일어난다
4인의 대신관이 버그롬군과 싸우고 이프리타의 폭주가 일어난다 → 신기가 있다
신기가 있다 → 신기사용 / 사용안함
사용안함 → 철민의 출현
신기가 없다 → 철민의 출현
철민의 출현 → 룬의 엔딩 / 예지 엔딩 / 이프리타 엔딩
신기사용 → 가레스를 쓰러뜨리는 현우
가레스를 쓰러뜨리는 현우 → 4신관의 엔딩 / 디바 엔딩 / 성안의 엔딩

엔딩가이드

룬 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 시장에서 정보를 되도록 많이 입수하자
3장 특별한 것은 없다
4장 룬 왕녀가 현우를 좋아하도록 만든다
5장 이프리타에게 거짓말을 하자
6장 특별한 것은 없다
7장 특별한 것은 없다
8장 이시엘을 용서하고 해피엔딩!

이프리타 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 특별한 것은 없다
3장 특별한 것은 없다
4장 룬과 예지에게 현우를 싫어하도록 한다
5장 이프리타에게는 정직하게…
6장 2개의 이벤트를(이프리타의 이벤트)
7장 특별한 것은 없다
8장 해피엔딩!

예지 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 특별한 것은 없다
3장 특별한 것은 없다
4장 룬 왕녀에게 싫어하는 마음을 갖도록
5장 이프리타에게는 거짓말을 하자
6장 때로는 빠른 공격도 효과적
7장 특별한 것은 없다
8장 룬이나 이프리타와 조건은 같다

4신관 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 목걸이는 이시엘에게 선물로…
3장 특별한 것은 없다
4장 룬은 관계 없다
5장 아프라만과 같이 마신의 묘소로…
6장 이시엘을 감싸주자(불의 신전에서의 대결때)
7장 특별한 것은 없다
8장 허진 선생이 별(?)이 된다.

성안에서의 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 특별한 것은 없다
3장 특별한 것은 없다
4장 이 분기도 룬 왕녀와는 관계 없다
5장 이프리타도 관계 없다
6장 예지를 동료로 하고 마신의 묘소로 간다
7장 특별한 것은 없다
8장 신기를 사용하여 가레스를 없앤다

디바의 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 특별한 것은 없다
3장 특별한 것은 없다
4장 특별한 것은 없다
5장 세라를 데리고 마신의 묘소로…
6장 일단 변화는 없는 듯하다
7장 특별한 것은 없다
8장 이시엘을 용서하지 않는다

아레레 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 숙소에서 곧바로 자면 안된다. 이시엘과 술한잔할 것.
3장 특별한 것은 없다
4장 특별한 것은 없다
5장 특별한 것은 없다
6장 지니고 있는신기를 잃어버리지 않도록 주의
7장 특별한 것은 없다
8장 이시엘을 용서하지 않는다

철민의 엔딩
1장 특별한 것은 없다
2장 특별한 것은 없다
3장 특별한 것은 없다
4장 특별한 것은 없다
5장 특별한 것은 없다
6장 신기는 반드시 입수!
7장 특별한 것은 없다
8장 이시엘을 용서하지 않는다

SEGA SATURN

SAMSUNG/Saturn

리그로드 사가 2 (하편)

리그로드, 아마타이 대륙은 카다르국에 의해 침략당했다. 이에 맞서 드라군성의 공주인 나는 각지에서 만난 용자들과 함께 그들을 물리치려 한다. 전설 속의 이크시즈까지 부활시킨 우리는 다시 리그로드 대륙으로의 반격을 시작하는데...

떨어지는 고대의 유물

장르: RPG
제작사: 세가
현지 발매일: 발매중
현지 가격: 5,800엔

이크시즈를 타고 오던 우리는 차원의 문이 나타나는 것을 보았다. 또한 천재지변으로 인해 화산이 생기고 땅이 갈라지는 것을 보았다. 아, 도대체 리그로드 대륙은 어떻게 되는 것일까? 우리를 리그로드 대륙까지 건너오게 해준 이크시즈도 도중에 알 수 없는 힘에 의해 추락하게 된다. 주 원동력인 가르만오브의 힘이 갑자기 사라진 것 같았다. 지금은 어렴풋이 7인 위원회의 소행이리라 짐작할 뿐이다. 근처 마을 자르마(ザルマ)에 들러서 그간의 일을 마을 사람들을 통해서 주고 받았다. 시간이 없다. 아버지를 빨리 구출해 드리는 것이 급선무다.

2층으로의 길은 막혀 있다. 지하로 내려가는 통로에 도달하면 된다

적의 숫자	29
적절한 플레이어 레벨	30
지하로 내려가는 통로에 도달하면 된다	
승리 포인트	
지하로 내려가는 통로쪽으로 몰려가면 금방 통과가 가능하지만 레벨을 올리는 셈치고 적을 모두 물리친다. 적의 공격에 대비하려면 너무 몰려있지 말고 3팀으로 나누어서 각 방향별로 진격하는 것이 좋다	

드라군성의 병사들이 감옥에 갇혀 있다. 조금만 기다려라, 나의 병사들이여!

보스가 사용하는 카오스 사이트

적의 숫자	10
적절한 플레이어 레벨	32-33
보스인 그루(グル)는 HP 2000, MP 1000 이다. 이동을 2번 할 수 있다	
승리 포인트	
적의 보스는 아군이 누구누구로 구성되었는지 다 알아본다. 놈은 행동을 2번하는데 카오스 사이트(カオスサイト)라는 마법은 확률이 약하지만 걸리면 마음대로 조작할 수 있으니 주의해야 한다. 시작되자마자 우르르 몰려가서 보스를 집중공격한다	

...아버지는 놈들의 손에 의해 이미...용서할 수 없어! 분노하는 나에게 라스티는 언제나 함께 해주겠다는 말을 건네준다. 나를 언제나 걱정해주는 라스티...고마워. 마을에서 물자보충을 마친 우리는 서둘러 퀸즈랜드국으로 향했다. 이미 퀸즈랜드성으로 향하는 가까운 길에 있던 라스티의 고향마저 없어져 버린 시점에서 어떤 일이 일어났는지 알 수 없기 때문이다. 우리는 퀸즈랜드성으로 가기 위해 방향을 남동쪽으로 향했다. 전에 마법장벽 때문에 갈 수 없었던 그쪽으로 가보니 마법 장벽은 없어져 있었고 끊어진 다리를 잇는 다리만이 보였다. 하지만 다리쪽으로 접근하니 짙은 안개가 우리의 시야를 괴롭혔고 그 와중에 적의 공격도 있었다. 하지만 이상하게도 출구가 보이질 않는다.

안개도 자욱하고 다리는 많은 사람을 지탱하지 못하지만 다행히 적은 그다지 많지 않다

적의 숫자	5
적절한 플레이어 레벨	33
출구가 보이지 않는다. 아스카는 일단 적을 모두 격파하고 출구를 찾아보자고 한다	
승리 포인트	
특수마법중에 후라이자(フライザ)라는 마법을 사용하면 8-9턴 정도까지 공중에 떠 있을 수 있다. 이것을 이용하면 다리를 건너지 않고 직접 반대편으로의 이동도 가능하니 반드시 사용하도록 하며, 마법의 효력이 떨어질 때쯤에는 안전한 지형에 미리 대기하고 있어야 떨어져 죽지 않는다	

조인 호크아이
(鳥人 ホークアイ)

안개는 우리를 막으려는 카다르군의 마법이었다.

안개로 인해 출구를 찾을수가 없게 되고 동쪽으로 진행이 불가능한 것이었다.

즉 환각의 적을 상대로 싸웠던 것이다. 하지만 곤란에 빠진 우리는 호크아이(ホークアイ)라는 조인(鳥人)의 도움을 받게 되었다. 안개마법에 대한 해결방법은 항구마을 오르토마에서 호크아이의 집에 있는 진실의 반지를 이용하면 된다고 한다.

그리고 카다르군에 납치된 동생을 찾기 위해 일행으로 합류하게 된다. 우리는 오르토마로 향했고 그곳에서 다시 적들과 전투를 벌이게 되었다.

오르토마에서의 전투. 적을 모두 물리치자

적의 숫자	22
적절한 플레이어 레벨	33
항구마을이라 배들과 선착장으로 구성되어 있다. 적을 모두 물리친다	
승리 포인트	
역시 후라이자를 사용해서 일행을 공중에 뜨게 한 후 이동하면 물위로 행동하는 것이 가능하다. 적의 마법사들을 우선적으로 공격한다 승리한 후 필요한 물품을 얻은 우리는 다시 다리쪽으로 향했다. 안개의 마법은 격파되고 우리는 출구쪽으로 나아갈 수 있었다.	

조인 호크아이, 기본적으로 날아다니며 검을 이용한 기술이 뛰어난 편이다

후라이자를 사용하는 장면

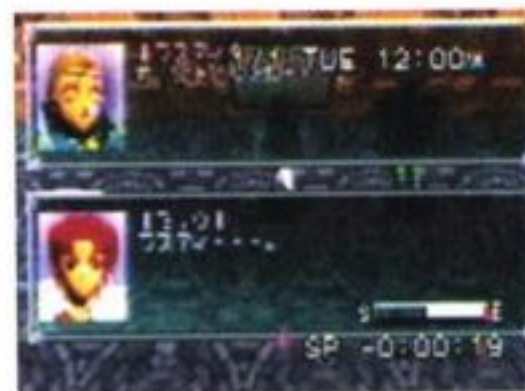
적의 숫자	29
적절한 플레이어 레벨	34
역시 출구는 보이지 않는다. 적들의 뒷쪽에 있는 窮極魔導士(궁극마도사) 들을 헤치우면 된다	
승리 포인트	
窮極魔導士는 HP 614, MP 509로 그다지 강하지는 않다. 단지 주변적의 협공을 조심하기만 하면된다. 또한 후라이자를 사용하는 것도 잊지말며 마법효과가 떨러지는 8턴쯤에 미리 추락하지 않는 안전한 지형으로 이동해 있는다. 되도록 다리를 직접 건너지는 말며, 적이 나타나는 공간이동장소는 특수마법의 블럭(ブーロッグ)을 이용해서 막아버리자	

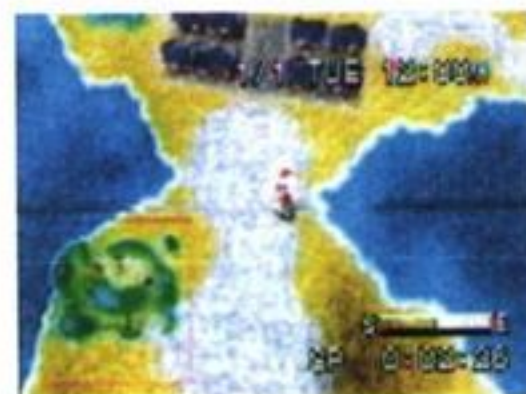
대륙의 동쪽으로

다리를 무사히 건넌 우리는 호크아이의 동생 화르코(ファルコ)가 고대문명에 관해 연구한다는 것을 알았다. 화르코는 아레크토리아 대도서관에서 보았던 이크시즈에 관한 책을 쓴 조인이었는데 고대문명의 마법연구 때문에 카다르군에 잡혀 있다는 것이다.

근처의 마을에서 정보를 수집해 보니 마을 서쪽에 있는 고대유적 속에 학자들이 잡혀 있다고 한다. 그러나 시라나미도 열지 못하는 방법으로 잠겨 있어서 들어갈 수가 없다. 이 때 라스티가 자신의 아버지로부터 유적의 열쇠에 대해서 들은 적이 있다며 퀸즈랜드성으로 가면 열쇠를 얻을 수 있을 것이라고 한다.

고대유적 앞에서 전전긍긍하는 뮤 일행

퀸즈하트(クイーンズハート) 마을에 도착하니 이미 카다르군에 의해 통제되고 있었기에 마을안의 주민들은 모두 자신의 집에만 있었다. 또한 리그로드 전쟁에서의 영웅중 한명이었던 헥터(ヘクター)경의 동상이 파괴되어 있었고 마을의 전언판을 통해서 라스티의 부모인 퀸즈랜드국의 왕과 왕비가 살해되었음을 알 수 있었다. 우리는 지체없이 마을을 지나 라그로스(ラグロス)의 탑으로 개조된 옛 퀸즈랜드성으로 향했다.

마을의 전언판은 라스티 부모의 죽음을 알리고 있었다

퀸즈하트마을의 분수대. 리그로드 전쟁에서의 아서왕자와 에리제가 결혼을 약속하며 키스를 나누었던 곳. 훗날 연인들이 이 분수대 앞에서 키스를 나누면 영원히 자신의 연인과 함께 할 수 있다는 믿음이 생기게 되어 결혼을 앞둔 많은 연인들의 방문장소로 유명하다

퀸즈하트를 지나 라그로스의 탑으로

마도사 라그로스
(ラグロス)

적의 숫자	27
적절한 플레이어 레벨	35-36
라그로스의 성으로 개조된 퀸즈랜드성의 1층이다. 궁병이 많고 길이 좁다	
승리 포인트	
일단 후라이자를 사용하는 것이 좋다. 그 뒤 2팀으로 양분해서 양쪽으로 동시에 진격하는 것이 좁은길에서 피해를 덜 입는다. 또한 지형변화 마법을 이용해서 직접 옆으로 이동해 전투를 벌일 수도 있다. 중요한 것은 하나하나씩 확실하게 끝장을 내야 한다	

1층을 지나 우리는 7인 위원회가 차원의 문으로 공간이동하는 것을 보았고 남아 있는 라그로스와 결투를 벌이게 되었다.

라그로스의 등장

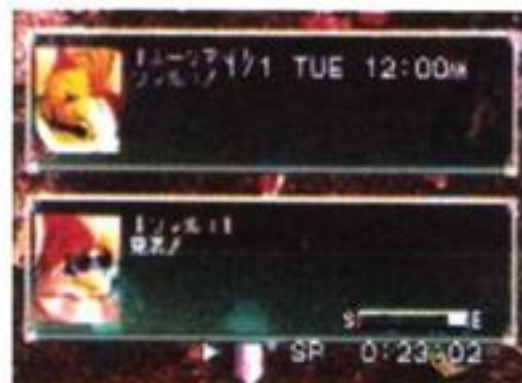
라그로스가 있는 곳까지 올라가야 한다

대마도사 궁의 스타라이트가 라그로스에게 작렬!

적의 숫자	17
적절한 플레이어 레벨	35-36
라그로스는 HP 9600, MP 3600이다. 또한 탑이기 때문에 높은 곳에 위치한 적궁병의 공격은 주의해야 한다	
승리 포인트	
적궁병의 공격은 그다지 위협적이지는 않지만 주의해야 한다. 라그로스와 직접 싸우게 될 때는 지형변화를 이용해서 공격하고 그를 둘러싸는 것이 좋다. 한가지 아쉬운 점은 라그로스를 탑 밑으로 떨어뜨리는 것이 불가능하니 그냥 부분 공격을 하는 것이 좋다. 회복을 담당하는 사람을 2명정도 할당하고 나머지 아군은 모두 공격에 가담해야 한다. 특히 특수마법의 스트롱(ストローング)을 이용하면 공격력을 2배 이상 올려주니 이것을 이용해서 공격을 한다	

라그로스는 죽으면서 카오스의 힘을 제어할 수 있는 7인 위원회는 세상을 영원히 지배하게 될 것이라고 한다. 또 그에 관련된 지식을 아레크토리아에서 많이 얻을 수 있었다고 한다. 그 제어력의 근원은 가르만오브...7인 위원회는 자신들의 야망을 실행하기 위해 유현의 숲(幽玄の森)으로 갔다고 한다. 자신의 형을 부르며 죽어가는 라그로스...하지만 곧 커다란 진동이 발생하고 갑자기 우리 앞에 숲의 요정 루나(ルウナ)가 나타났다. 7인 위원회가 차원의 문을 열려고 한다며 그들을 막을 수 있게 도와달라고 한다. 하지만 유현의 숲은 하늘을 통해서만 올 수 있다며 어떻게든 이크시즈를 고쳐서 빨리 와달라고 한다. 그녀는 갑자기 사라졌고 우리는 카오스게이트(カオスゲート)의 열쇠와 고대유적의 열쇠를 발견했다. 시간이 없다는 것을 알게된 우리는 이크시즈에 대한 전문가 화르코를 구하기 위해 고대유적으로 향했다.

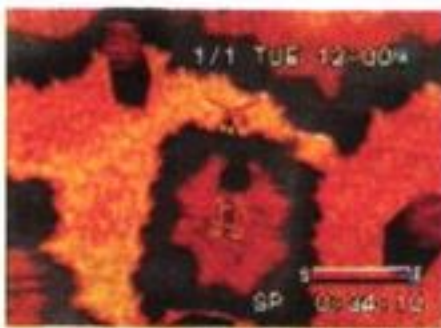
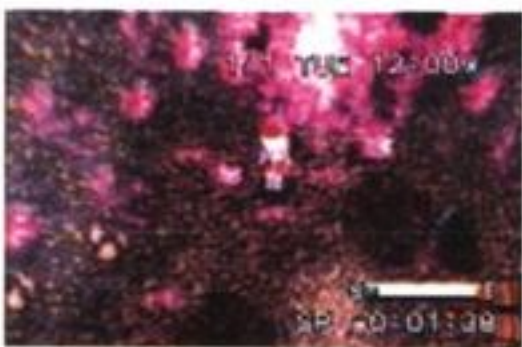
다시 떠오르는 이크시즈

고대유적으로 다시 와서 적들을 물리치고 안으로 진입하니 학자들이 잡혀 있었다. 그들 중에서 화르코를 만날 수 있었고 현재의 7인 위원회의 행동과 이크시즈에 대해서 설명했다. 이크시즈를 고치기 위해서는 아레크토리아 대도서관에 있는 그라비티 마을의 장로가 썼던 '이크시즈 구조론(イクシーズ構造論)'이라는 책에서 필요한 물건이 무엇무엇인지 알아야 한다고 한다. 우리는 카오스 게이트를 통해서 카다르 대륙으로 이동했다.

화르코와의 만남

카오스 게이트는 라그로스의 탑에 있다

대도서관의 지하통로에 있는 책들에서 우리는 필요한 물건이 마라카이토(マラカイト)와 아로스톤(アローストーン)이라는 것을 알 수 있었다. 마라카이토는 대도서관의 지하통로에, 아로스톤은 그라비티의 촌장에게 물어보면 알 수 있을 것 같다. 마라카이토는 지하통로를 지날갈 때 호크아이가 얻었고 그라비티 마을의 촌장에게서 얻은 정보에 의하면 아로스톤은 사모사(サモサ)섬에 있다고 한다.

사모사 섬은 리그로드 대륙의 북동쪽에 위치하고 있다. 다시 카오스 게이트를 이용해서 리그로드 건너간 우리는 항구마을 오르토마에서 디아네에게 부탁해 사모사 섬으로 갈 수가 있었다.

마라카이 토는 이곳에...

사모사 섬에서의 전투

아로스톤이 있는 장소

적의 숫자	27
적절한 플레이어 레벨	37-38
사모사 섬의 목적지는 폭포 속으로 들어가는 것이다	
승리 포인트	
길이 좁고 물이 있기 때문에 특수마법 후라이자를 사용해서 폭포쪽으로 돌아서 가야한다. 적을 모두 물리쳐서 폭포쪽으로 들어가자	

2개의 광석을 얻어서 화르코에게 가져다주면 그는 이크시즈의 수리를 완료한다. 곧, 바람의 메다리온(風の メダリオン)을 주는데 이것이 있으면 필드상에서 이크시즈를 언제든지 부를 수가 있게 된다. 필드상에서 A 버튼을 누르면 이크시즈가 나타나며 대륙이나 마을들을 이동한 후에 원하는 위치를 잘 맞추어서 C버튼을 누르면 착륙한다).

그러나 또 다시 커다란 진동이 느껴지고 차원의 문을 지키는 루나가 다시 나타난다. 7인 위원회가 봉인을 풀고 가르만오브를 가지고 카카루쿠란(カカルクラン)쪽으로 향했다고 한다. 카오스의 힘이 잠들어 있는 카카루쿠란으로...그 때문에 카오스의 힘이 카카루쿠란으로부터 흘러나와 천재지변이 자주 발생하고 있다는 것이다. 루나는 유현의 숲에서 기다리고 있겠다며 사라진다. 시간이 없음을 느꼈지만 우리는 도중에 야마타이 대륙으로 건너가서 나즈나식신(ナズナ式神)을 동료로 삼아서 유현의 숲으로 갔다.

늦었지만 나즈나를 동료로 삼았다

차원의 문 앞에서

전설의 마지막으로

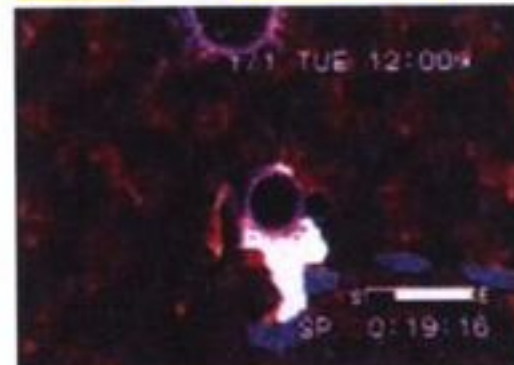
유현의 숲으로 간 우리는 8명만이 들어가야 했다. 그리고 카오스의 힘이 흘러나오는 것을 막기 위해 문은 다시 닫혔다. 차원의 통로에서 우리는 계속해서 적들과 싸워나갔다(적절한 플레이어 레벨 38 이상).

드디어 마지막 카오스 제단의 길에서(적수 : 24, 적절한 플레이어 레벨 39 이상) 우리는 가르자드와 라그로스를 만났다. 그들은 죽었지만 그들의 사념(思念)이 카오스 힘에 의해 남아있게 되어 계속 존재하고 있었다. 현자들이 이곳을 봉인한 이유는 죽은자들의 사념이 모여서 현실세계의 힘을 계속 빨아드리기 때문이었다고 한다. 그것을 알려주고 사라진 2 사람의 사념...이윽고 우리는 7인 위원회와 대면하게 되었다.

적의 숫자	12
적절한 플레이어 레벨	39-40
7인 위원회중에서 6명이 남았고 그들은 자신들의 분신과도 같은 몬스터를 만들어낸다	
승리 포인트	
7인 위원회의 6명이 만들어낸 몬스터는 아스트랄(アストラル). 이들은 HP 12200, MP 4000 이나 된다. 그렇지만 한꺼번에 끌어들이지 말고 되도록이면 한마리씩 유인해서 낮은 지형으로 떨어뜨린 후 공격을 하면된다. 특히 특수마법들을 이용해서 총 공격을 펼치는데 긴 싸움이 될 것이니 아이템의 활용도 적절히 해야할 것이다	

카오스 제단으로의 길

7인 위원회의 6인이 만들어낸 아스트랄. 지금까지의 적중에서 가장 강한 체력을 가지고 있지만 특수마법과 지형을 이용한 공격을 펼치면 쉽게 이길 수도 있다

아스트랄의 공격마법 작렬

사라지는 적들

카오스의 힘을 봉인하는 마법구를 뒤로하고 우리는 다시 현실로 돌아왔다. 숲은 다시 봉인되었고 이번일로 인해 대도서관의 남은 자료를 정리하기 위해서 카다르의 대도서관으로 행했다. 그러나 우리는 이곳에서 의외의 사실을 알게 되어 놀랐다. 7인 위원회의 장은 바로 안쥬의 아버지 대도서관장이었던 것이다. 7인 위원회는 카오스의 힘을 연구하는 단체였고 그 과정에서 강대한 힘을 가지고 있다는 것을 안 것이다. 개인의 욕심으로 인해 각국으로의 침공과 많은 이의 피를 흘리게 한 것이 모두 잘못된 판단이었다는 긴 내용의 편지를 남기고 떠났다. 자신의 죄를 불꽃과 마그마로 씻어내기 위해서...

안쥬는 자신의 아버지가 지하통로에 있다는 것을 알아내고 우리는 그곳으로 향했다. 그러나 관장은 끝내 몸을 던져 자살을 하고 만다.

자살하는 관장

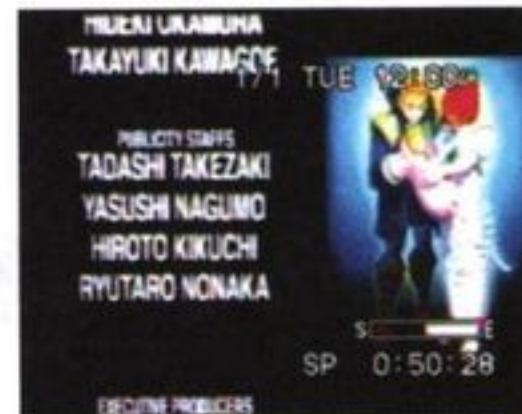
적의 숫자	7
적절한 플레이어 레벨	40
이상 7인 위원회의 사념이 전부 공격해 온다. 마지막 보스답게 가장 어려운 적이다. 그들은 HP 17000, MP 2000 이다.	
승리 포인트	
7인 전부를 한번에 상대하는 것은 레벨이 아주 높지 않는 이상 어렵다. 시작시에는 중앙에서 전투가 시작되는데 대각선쪽으로 2팀으로 나누는 것이 유리하다. 그리고 가능한한 높은 쪽으로 올라가도록 한다. 그렇게 되면 적들이 기어 올라오는 경우가 있는데 이 때 밀어내면 지형의 고저차로 인해 많은 타격을 줄 수 있다. 또한 적을 밑쪽에 고립시키게 되면 좀 더 손쉽게 헤치울 수가 있는데 가장 윗쪽에 있는 적을 가장 나중에 물리치도록 이동하는 것이 좋다	

그러나 관장이 다시 나타난다. 이것은 관장의 사념이었다. 결국 카오스의 힘을 제어하는 마법구가 남아있었기에 7인 위원회의 6인의 사념이 카오스에 흡수되었고 카오스의 힘은 7인 위원회 6인 의지로 흘러가고 있는 것이었다. 자신들의 우두머리였던 관장의 혼마져 끌어들인 것이었다.

세계각지에서는 카오스 힘의 폭주로 인해 천재지변이 일어나고 있었다. 우리는 진정한 최후를 위해 다시한번 결전을 치루어야만 했다.

7인 위원회의 사념과 전투

모두 끝이 났다. 킹은 마법연구를 계속하러 떠나고, 안쥬는 타타라와 함께 타타라의 마을로, 카므이는자신의 마을로, 아스카와 시라나미와 나즈나는 이가마을로, 그리고 호크아이와 화르코디아네는 내가 그들에게 허락한 이크시즈를...

마지막으로 나와 라스티는 언제나 함께 하게 되었다. 퀸즈하트의 분수대 앞에서 영원을 약속하며...

부부가 된 뮤와 라스티

기술합성에 대해서

기술 합성은 규칙이 있다. 우선 합성규칙을 정하고 그 뒤에 각각에 해당하는 기술 2가지를 선택하면 된다. 규칙을 정하기 위해서는 해당규칙을 적어놓은 오의서(奧義書)가 있어야 하는데 게임의 중간중간에서 얻을 수 있다. 만약 조건이 맞지 않으면 기술합성은 무효로 끝나게 된다. 밑의 예는 몇가지 만을 소개한 것이다.

이 름	합성규칙	합성 기술/마법
타타라	火 : 風	火炎砲 + 風呪文
	雷 : 水	大筒 + フリーズブラスト
	水 : 地	凍結砲 + 地龍大波
아스카	攻 : 魔	円空斬 + 雷呪文
시라나미	水 : 地	オメガアロー + 地龍波
	霊 : 精	HP盗む + 治癒呪文
안 쥬	霊 : 精	巨人の腕 + 治癒呪文

필수마법 및 아이템

후라이자(フライザ)
일정턴(8-9)동안 공중에 떠 있는 상태가 된다

보호장막(保護シールド)
적의 물리공격의 위력을 감소시켜준다

마법장막(魔法シールド)
적의 마법공격의 위력을 감소시켜준다

아스모르(アースモール)
지정 위치의 지형을 높게 만든다

루스모아(ルースモーア)
지정 위치의 지형을 낮게 만든다

호리큐어(ホーリーキュア)
지정된 동료의 상태를 정상으로 만든다

리버스큐어(リバースキュア)
죽은 동료를 다시 살려낸다.
단 1번만 사용가능

스트롱글(ストロングル)
자신을 포함한 영역내 동료들의 공격력을 올려준다

마므리타(マムリタ)
선택된 동료의 상태를 정상으로 만든다(호리큐어와 같은 효과)

생명의 약(命の薬)
현재의 HP + 9999

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse IV

천외마경

-제 4의 묵시록-

전설의 마물 헌터(魔物ハンタ)인 레드 베어와 뉴-올리안즈의 마을에서 수행하는 라이진. 그는 마을의 아이들과 유령 집을 탐험하다 봉인된 한 유령사나이(?)를 목격하게 된다. 그 유령 사나이를 피하다 마을의 경계인, 사부 레드 베어가 있는 이상한 마을로 피신하게 된다. 그 이상한 마을에는 '에덴의 불'이라는 이상한 제단이 있다.
에덴의 불은 평화의 상징. 이 평화의 상징으로 인하여 아메리카는 존재하는 것이나 마찬가지다. 그러나 몇 년 사이에 지역의 곳곳에서는 마물(魔物)들이 증가하기 시작했다. 소문으로는 '에덴의 불' 스스로가 마물들을 살려낸다는데....
1893년 뉴-올리안즈에서 이야기는 시작된다.

장르: RPG
제작사: 허드슨
현지 발매일: 97년 1월11일

주요 캐릭터 소개

라이진(雷神-らいじん 나이:16세)
보통 때는 조용한 성격이지만 그 내면에는 항상 격렬한 투지를 감추고 있는 이 게임의 주인공. 어릴 때부터 마물헌터인 레드 베어에게 교육을 받았다. 왼쪽 팔에 불의 문장이 있다.

젠고우(禪剛-ぜんごう 나이:35세)
사무라이를 동경하여 자식과 아내를 버리고 방랑의 여행을 떠난 남자. 무서운 몬스터를 보면 도망을 가는 겁장이. 하지만 역시 불의 일족답게 본격적으로 동료가 되고 부터는 많은 도움을 준다.(하지만 불의 문장이 좀 지저분한 곳에 있는 것이 흠)

토라이(都來-とらい 나이:40세):
라이진에게 언제나 협력하는 중국인. 하지만 그의 진정한 정체는 샌프란시스코의 무기 상인으로 차이나 타운의 보스이다.

유우노(夕能-ゆうのぅ 나이:17세)
야성적인 인디언 여자이며 남자들도 어쩔 수 없는 전사의 능력을 갖고 있다. 스카 울프, 로우 도그와 같이 시에틀의 3전사로 불리고 있다. 오른쪽 가슴에 불의 문장이 있는데 악마교단의 사주에 의해 그녀는 불의 문장이 악마의 문장이라고 믿고 있다.

에이스(エース-ACE 나이:18세)
나약한 성격을 갖고 있는 보안관 제리-아르스. 그러나 가면을 몸에 쓰면 정의의 아메리칸 히로(?) 에이스로 변신한다. 항상 자신이 최고라고 믿고 있는 성격이다(천외마경의 기부키같은 놈)

유메미(夢見-ゆめみ 나이:12세):
샘의 쌍둥이 여동생으로 라이진과는 소꼽 친구. 청순가련형의 여자로 이상한 꿈을 꾸면 그것이 현실이 되는 신통력도 가지고 있다. 스토리에 중요한 비중을 차지하는 히로인.

암흑교단의 주요 인물들

레드 베어(レッド ベアー RED BEAR 나이:60세)
아메리카에서 널리 알려진 전설의 마물 헌터. 양친을 잃은 라이진에게 부모나 다름없는 존재. 강한 자를 대할 때는 엄하게, 약한 자를 다룰 때는 상냥하게 대한다.

카몬(火門-かもん)
닥터 M에 의해 만들어진 비밀에 싸인 닌자 로보트. 라이진 일행들에게는 동료일까? 적일까?

닥터 M(DR. M)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 미네소타를 지배하고 있다. 그는 갖가지 기계의 힘으로 사람들을 가축으로 만든다.

광락의 스칼비트
(狂樂のスカルビート)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 텍사스를 지배하고 있다. 일명 사신(死神)이라고도 불리는데 그가 마음만 먹으면 어떤 인물이라도 살아남지 못한다고 한다. 텍사스 주민들의 공포의 대상

TV 맨
(TVマン)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 플로리다를 지배하고 있다. TV의 힘으로 사람의 두뇌를 지배한다.

미궁의 도라크로아
(迷宮のドラクロア)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 루이지애나를 지배하고 있다. 사람들의 꿈에서 환각을 일으켜 정신을 이상하게 만든다.

순은의 브리자드
(純銀のブリザード)
암흑교단 심판(審判)의 12사도(使徒)중의 한명. 알래스카를 지배하고 있다.

어둠의 애인 캔디
(闇の愛人 キャンディ)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 몬타나를 지배하고 있다. 아이들을 유혹하여 이상한 동물로 만든다는 소문이...

마담 아페티
(マダム アペティ)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 아리조나를 지배하고 있다. 그녀(?)의 성에서는 밤마다 괴상한 파티를 벌인다는데...

만토(マントー)
천하무적의 바보, 불사신 원숭이. 천외마경 모든 시리즈에 게근이다.

선혈의 베라돈나
(鮮血のベラドンナ)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 멕시코를 지배하고 있다. 그녀는 멕시코 시티에서 밤마다 모임을 갖는데 그 모임이 있은 후부터 사람들에게 생기(元氣)가 없다고 한다.

수신 로고스
(獸神 ロゴス)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 뉴욕을 지배하고 있다. 심판의 12사도 중에서 제일 비중이 작다. 아이이! 엑스트라의 슬픔이여...

천의 얼굴 론 테리
(千の顔のロンテリ)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 캘리포니아를 지배하고 있다. 그는 일행들에게 계속 모습을 바꾸어서 등장한다.

사네토모
(サネトモ)
암흑교단 심판의 12사도 중의 한명. 암흑교단의 두목이다.

챔프 커맨드

■**소유물(持物)**: 소유하고 있는 도구를 표시합니다. 방향 버튼을 아래로 내리면 정리가 나옵니다.

■**마법(魔法)**: 현재까지 습득한 마법을 표시합니다.

■**장비(裝備)**: 현재의 장비와 장비할 수 있는 아이템을 표시합니다.

■**오의(奧義)**: 현재 익힌 필살기를 표시합니다.

■**상태(狀態)**: 캐릭터의 현재 상태를 표시합니다.

■**설정(設定)**: 게임 중에 설정을 변경합니다.

■**메세지 속도(メッセージ速度)**: 메세지의 속도를 변경합니다.

■**걷는 속도(歩く速度)**: 이동의 속도를 변경합니다.

■**커서 기억(カーソル記憶)**: 커서의 위치를 기억할까, 돌아갈까를 설정합니다.

■**사운드(サウンド)**: 스테레오나 모노랄로 변경합니다.

배틀 커맨드

■**공격(攻擊)**: 적에게 자신이 장비하고 있는 무기로 공격합니다.

■**마법(魔法)**: 마법을 사용합니다.

■**오의(奧義)**: 필살기를 사용합니다.

■**도구(道具)**: 도구를 사용합니다. 전투시에 사용이 가능한 도구는 하얗게 표시가 됩니다.

■**수비(守る)**: 방어에 전념합니다. 평소 때보다 데미지양이 감소.

■**도망(逃亡)**: 전투로부터 탈출합니다. 성공을 하면 전투에서 빠져나오지만 실패할 때는 무차별 공격을 당합니다.

■**AI**: 인공지능 시스템. 선택된 캐릭터는 〔AUTO〕로 표시가 되는데 상황에 알맞게 자동으로 전투를 합니다. 해제하려면 다시 한번 선택하면 됩니다.

■**상태(狀態)**: 캐릭터의 현재 상태를 봅니다.

헌터 길드

이 게임에서는 적을 물리치면 돈을 얻지는 않고 대신에 물건들을 얻습니다. 헌터 길드에서는 적과의 전투에서 얻은 전리품(戰利品)을 돈으로 교환해 주거나 가공(加工)을 해서 도구들을 만들어 줍니다.

■**전리품을 교환(戰利品を換金)**: 전투에서 얻은 물건을 돈으로 교환합니다.

■**전리품을 가공(戰利品を加工)**: 전리품 중에는 서로 합쳐져서 가공이 되는 것들이 있습니다. 가공을 하면 장비품 중의 하나가 나오는데 가공품들은 하나같이 굉장한 것들이니 될 수 있는 데로 전리품을 많이 모읍시다.

■**의뢰(依賴)**: 헌터 길드에 있는 사람들 중에는 때때로 라이진 일행에게 마물퇴치의 의뢰를 부탁할 때가 있습니다. 그 의뢰를 받아들인 후에 성공을 하면 보수를 받을 수가 있습니다. 하지만 헌터 레벨이 낮으면 의뢰가 안될 수도 있습니다.

■**마물 헌터 시스템**: 마물들은 5계통으로 나누어져 있습니다. 어느 마물 계통을 일정 이상 물리치면 훈장이 수여되면서 능력치가 올라갑니다. 또, 훈장의 숫자에 의해 헌터의 호칭이 올라갑니다.

(헌터의 호칭은 C급 헌터부터 전설의 마물헌터까지입니다)

전설의 마물헌터의 상태

PLGS와 서브게임

PLGS는 세가 새턴의 내장시계를 사용하여 그 날짜나 시간에 대응되는 이벤트가 변화되는 것을 말합니다. 시간의 세팅이나 날짜의 세팅에 따라서 변화되는 이벤트를 볼 수가 있으니 다양한 날짜를 세팅해 보세요.

또, 게임 중에는 상당 수의 서브게임이 존재하는데 이것은 맨 마지막 라스베가스 편을 따로 공략할 테니 그곳에서 참고하십시요.

마법 일렬표

	명 칭	효과(效果)	소비MP
회복마법	히라(ヒーラ)	한 사람의 체력을 30회복	4
	히라이(ヒーライ)	한 사람의 체력을 120회복	12
	히라이프(ヒーライフ)	한 사람의 체력을 300회복	21
	미나히라(ミナヒーラ)	일행 전원의 체력을 30회복	10
	미나히라이(ミナヒラーイ)	일행 전원의 체력을 120회복	30
	미나히라이프(ミナヒーライフ)	일행 전원의 체력을 300회복	52
	크린 맨(クリーンマン)	일행 한 사람의 상태이상을 회복	2
	미나 크린(ミナクリーン)	일행 전원의 상태이상을 회복	5
	소울 맨(ソウルマン)	일행 한 사람의 전투불능을 회복	6
마법이동	스카이워커(スカイウォーカー)	지금까지 들렀던 마을로 이동가능	2
	리턴 풋트(リターンフット)	던전에서 탈출한다	2
마법공격	뱀파이어(バンパイア)	적 하나의 체력을 흡수한다	4
	서큐바스(サキュバス)	적 하나의 TP를 흡수한다	4
보조마법	파워 맨(パワーマン)	일행 한사람의 공격력을 50% 올림	3
	하드 맨(ハードマン)	일행 한사람의 방어력을 50% 올림	3
	퍼스트 맨(ファストマン)	일행 한사람의 스피드를 50% 올림	3
	미나 파워(ミナパワー)	일행 전원의 공격력을 25% 올림	6
	미나 하드(ミナハード)	일행 전원의 방어력을 25% 올림	6
	미나 퍼스트(ミナファスト)	일행 전원의 스피드를 25% 올림	6
	위크 맨(ウィークマン)	적 하나의 공격력을 25% 낮춤	2
	소프트 맨(ソフトマン)	적 하나의 방어력을 25% 낮춤	2
	스로 맨(スローマン)	적 하나의 스피드를 25% 낮춤	2
	미나 위크(ミナウィーク)	적 전체 공격력을 25% 낮춤	6
	미나 소프트(ミナソフト)	적 전체 방어력을 25% 낮춤	6
	미나 스로(ミナスロー)	적 전체 스피드를 25% 낮춤	6
	헤지혹크(ヘッジホック)	적 전체 명중률을 50% 다운시킨다	6
	미전(ミジョン)	적 하나의 약점을 알아낸다	2
	앗후랏파(アップラッパー)	적 하나를 혼란시킨다	3

오의 일렬표

사용자	명 칭	효 과	소비 TP
라이진	뇌명파(雷鳴波)	번개로 적 전체에게 통상공격의 50%의 데미지를 준다	6
	뇌왕파(雷王波)	번개로 적 하나에게 1.5배의 데미지를 준다	20
	뇌신파(雷神波)	번개로 적 하나에게 두배의 데미지를 준다	28
	뇌전파(雷電波)	적 하나를 행동 불능 상태로 만든다.	10
	영광파(靈光波)	빛으로 적 하나에게 데미지를 준다	8

사용자	명 칭	효 과	소비 TP
유메미	소근대는 잠 (ささやかな眠り)	적 하나를 잠재운다.	8
	천공의 분노 (天空の怒り)	빛으로 적 전체에게 데미지를 준다	13
	성스러운 축복 (聖なる新)	적을 도망가게 만든다	10
	빛이 있는 기쁨 (光ある喜び)	일행의 무기에다 빛의 속성을 달아준다	8
	운명의 바퀴 (運命の輪)	낮과 밤을 바꾼다	4
	대지의 분노 (大地の怒り)	대지의 힘으로 적 전체에게 데미지를 준다.	13
에이스	룰렛(ルーレット)	6개의 효과가 랜덤으로 작용한다	6
	핀 포인트 (ピンポイント)	6가지 랜덤 중의 하나로 적에게 1.5배의 데미지를 준다	
	더블(ダブル)	6가지 랜덤 중의 하나로 적을 2번 공격한다	
	소닉(ソニック)	6가지 랜덤 중의 하나로 적 전체공격을 한다	
	스모크(スモーク)	6가지 랜덤 중의 하나로 적 전체의 명중률을 50% 저하시킨다	
	미스(ミス)	6가지 랜덤 중의 하나로 아무것도 아니다	
	OUCH	에이스를 마비시킨다	
	로데오(ロデオ)	적 전체에게 데미지를 준다	16
	보이스(ボイス)	적 전체를 행동 불능으로 만든다	28
	허리케인(ハリケーン)	적 하나에게 바람 공격을 먹인다	4
	럭키(ラッキー)	에이스의 회피율이 75%가 된다.	35
	로프(ロープ)	공격력+50%, 방어력-50%, 스피드+50%	12
유우노	전신의 큰북 (戦神の太鼓)	전투때만 레벨이 +3	20
	대지의 음향 (大地の響き)	대지의 힘으로 적 하나에게 데미지를 입힌다.	4
	수룡의 노래 (水龍の歌)	수룡의 힘으로 적 하나에게 데미지를 준다.	4
	흰 독수리의 춤 (白鷹の舞)	적 전체에게 유우노가 피해입은 것을 그대로 돌려준다	45
	무지개 빛 (虹の輝き)	일행전원의 체력과 상태를 회복한다.	65
	전신강림 (戦神降臨)	공격력+50%, 방어력-50%, 스피드+50%	25
카몬	레프리카(レプリカ)	분신을 만들어 회피율을 높인다	35
	파이어 버드 (ファイヤーバード)	불의 새를 만들어 적 전체에게 데미지를 준다	10

사용자	명 칭	효 과	소비 TP
젠고우	못쓰는 구슬 (玉すだれ)	자신보다 약한 적을 날려버린다	6
	만세(バンザイ)	방어력 75%가 내려가지만 공격력은 2배가 된다.	35
	권진장(勧進帳)	깨달음을 알고 적을 공격한다	15
	심안력(心眼力)	적의 공격을 그대로 되돌린다	
	배의 예술(腹芸)	일행전원의 행동을 불가능하게 한다.	
	어용제등(御用提灯)	적 전체 공격력을 25% 저하한다	
	사자무(獅子舞)	일행 전체상태를 회복한다	
	출초식(出初式)	적의 공격목표가 됩니다	
	남자의 가슴 (男のフトコロ)	가슴에서 뭔가가 나온다	6
	대화혼(大和魂)	일행전원 HP를 25% 회복시킨다	
	움켜지다 (にぎりっぺ)	적.아군전원의 명중률 저하+불을 사용하면 데미지	
	유부초밥 (いなりずし)	적 하나를 마비시킴	
	사랑의 귀 (愛の耳かき)	적, 일행전원 혼란	
	매화 인형(梅こけし)	적 하나를 물리친다	
	수예(水芸)	물의 힘으로 적 전체에 데미지를 입힌다	12
	종이 자르기(紙切り)	종이자르기를 하면 무엇인가 효과가 나온다	10
	괴수(怪獣)	괴수, 적전체 공격을 한다	
	탑(塔)	동경 타워, 적의 속도를 높인다	
	축제(祭)	젠고우의 공격을 한턴 쉰다	
	눈(雪)	전투 중 공격력이 25%저하	
합체오의	사랑의 사냥꾼 (愛の狩人)	라이진+젠고우. 적 전체에 데미지를 주고 혼란을 부른다	15
	겟타 웨이 (ゲッタウエイ)	라이진+유우노. 적 하나에게 엄청난 데미지를 주는대신 40000달러를 소비한다	5
	레드썬 (レッドサン)	라이진+에이스. 적 전체에게 연속적인 데미지를 준다	25
	스타 게이트 (スターゲイト)	라이진+세이야. 적 전체에게 2배의 데미지를 준다	15
	에덴의 동쪽 (エデン東)	라이진+유메미. 라이진과 유메미이외(以外)의 전원에게 데미지를 준다	18
	바람과 함께 사라지다 (風と共に去りぬ)	에이스+유메미. 적전체의 데미지+명중률 저하	7
	내일을 향해 쏴라 (明日を向って撃て)	에이스+유우노. 적전체 데미지+마비	15
	미녀와 야수 (美女と野獣)	유메미+젠고우. 일행 체력회복+적 전체에게 데미지	25
	우리들에게 내일은 없다오 俺達に明日はない)	젠고우+유우노. 적 전체의 방어력을 0으로 만든다	20
	샤이닝 シャイニング)	유메미+유우노. 적전체에게 데미지+일행의 무기 속성을 빛으로 바꾼다	10

SEGA SATURN

SEGA SATURN

세이야	제1의 봉인(封印)	일행 한 사람의 레벨+3	15
	제2의 봉인(封印)	적 하나를 혼란 상태로 만든다	30
	제3의 봉인(封印)	전원의 체력을 체력이 제일 약한 사람에게 나눠준다	13
	제4의 봉인(封印)	적 하나를 죽음의 세계로 인도한다	25
	제5의 봉인(封印)	어둠의 힘으로 적전체에 데미지를 준다	50
	제6의 봉인(封印)	성들의 힘으로 적전체에 데미지를 준다	99

보브	카니발(カーニバル)	75%의 위력으로 적 전체에게 데미지를 준다	8
	리스타(ラスタ)	적, 아군 안가리고 2배의 데미지를 준다	12

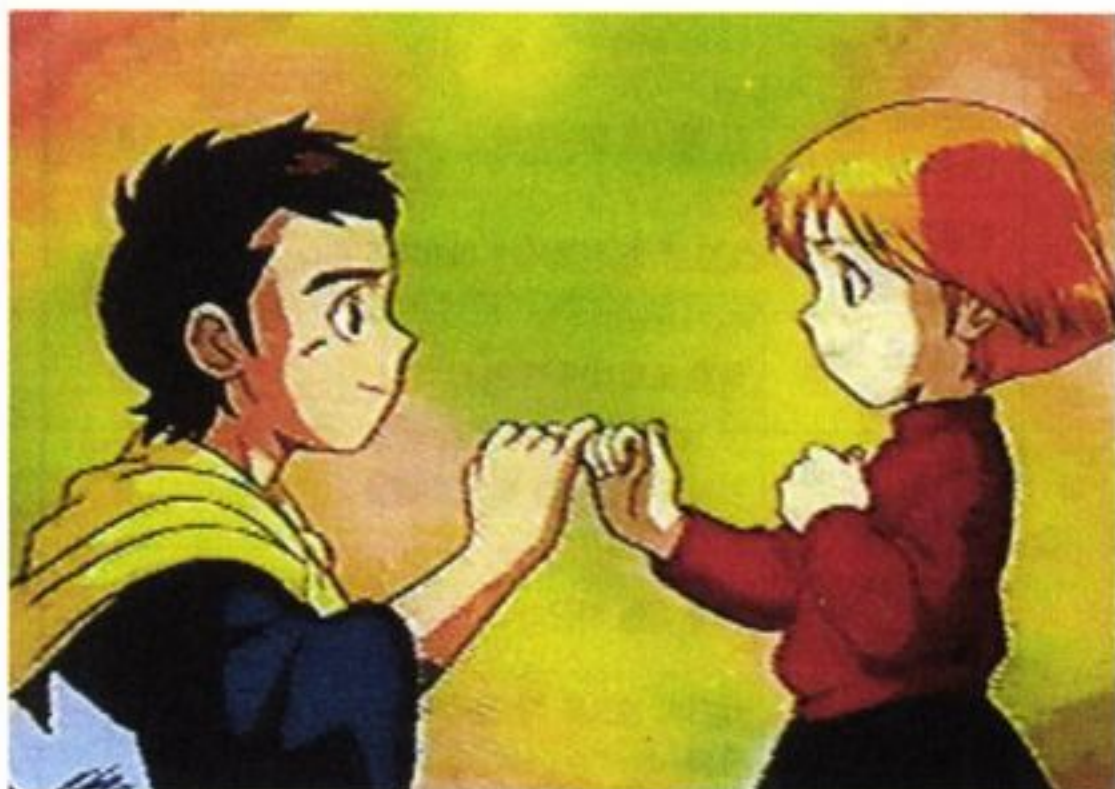
과거의 회상

알래스카의 한 복판. 주인공 라이진은 눈썰매를 타고 가다 거센 충격에 의하여 절벽에 떨어지게 된다. 화면은 갑자기 어렸을 때인 1893년 루이지아나 주(州) 뉴올리안즈로 돌아가는데, 한 공원에서 소꿉친구들인 유메미와 셈, 데이브, 마그들과 술래잡기를 하게 된다. 라이진이 술래인데 정원수에 숨어있는 유메미, 동쪽 나무 뒤에 숨어있는 데이브, 토관에 숨어있는 셈, 분수대 위에 닌자같이 숨어있는 마그를 전부 찾으면 된다.

그들을 다 찾으면 화제가 바뀌는데, 데이브가 동쪽에 있는 언덕 위에 있는 서양관(西洋關)에 하얀 옷을 입은 괴남자가 출현한다며 사진을 보여주는데 사진으로 봐서는 다리의 그림자가 없는데... 일행들은 그곳을 조사하자고 한다(예/아니오).

동쪽의 괴상한 집을 조사하기로 한 일행들은 뭉쳐서 다니게 되는데 동쪽으로 가면 바로 마을이니 마을에서 사람들과 얘기를 하여 정보를 듣자. 거의 모든 내용은 전설의 마물 헌터인 레드 베어에 관한 얘기와 마을의 동쪽에 들어가서는 안되는 비밀의 마을에 관한 얘기이다(담장의 서쪽). 마을에서 가장 오른쪽 밑의 집에서는 일행들에게 개그를 해보라고 하는데 아무렇게나 써도 웃기다고 한다. 마을의 동쪽으로 가면 한 공터가 나오는데 그곳에서 일행들은 전설의 마물헌터인 레드 베어가 싸우는 것을 목격하고, 훌륭한 스승을 둔 라이진을 부러워한다. 공터에서 다시 동쪽으로 가면 서양관인데 그곳에 들어가면 탐사(探査) 시작이다.

서양관에는 몬스터가 출현하는데, 쥐 모습의 몬스터와 개 몬스터인 켈베로스가 주류로 이것들을 죽여봤자 경험치는 0밖에 안주니 되도록이면 힘을 아끼는 쪽으로 하자. 그리고 이곳에서 전투 시스템을 익혀둬야 하는데 우선은 초반이니 마법이나 오의(奧義)는 사용을 못하니 공격만을 하자. 그리고 일행들이 체력을 회복해주거나 약하지만 적들에게 공격을 가하니 꽤 쓸모가 있다.

앞으로 진행하다 보면 데이브가 오줌이 마렵다며 화장실을 찾으러 먼저 앞으로 뛰어나간다. 데이브를 기다리다 못한 일행들은 더 전진을 하게 되는데 앞으로 더 가면 큰 응접실이 나온다. 일행들이 응접실로 들어서자마자 시계가 울리는데 아니! 시계가 13번 울리다니? 그와 동시에 괴상한 목소리의 미이라 남자가 뛰쳐나오는데 유메미는 그의 정체를 알았다며 라이진도 알아차렸냐고 물어본다(예/아니오) "예" 라고 했다면 3가지 질문을 하는데

1. 환상(幻想)이다.
2. 데이브다.
3. 진짜 미이라 남자다.

데이브가 정체를 들어내자마자 갑자기 기사의 상이 쓰러지는데 갑자기 셈이 자신은 밖을 지키겠다며 나가버린다(유메미의 말로는 샘은 유령에 약하다고 한다.)

자! 이제 응접실 위의 방으로 가면 일행들은 내려가는 계단을 발견하는데 마그가 너무 어두우니 응접실의 양초를 갖고 와서 더 자세히 조사하자고 한다. 다시 응접실로 가서 탁자의 양초를 조사하면 위의 어두운 방이 환해질 것이다. 계단으로 내려가서 쥐의 무리를 떼어놓고 앞으로 나아가면 한 방에 사진 속의 이상한 남자가 못이 박힌 채로 누워있는 것을 보게 된다. 일행들은 공포에 싸이는데 데이브가 저것은 못이 박힌 시체이니 겁낼 필요가 없다고 한다. 하지만 그 말이 끝나자마자 갑자기 그 남자가 일행들 쪽을 쳐다보는데 일행들은 도망가면서 양초를 떨어뜨리고 가서 그것이 카페트에 붙으면서 집은 순식간에 타버리게 된다.

달아나던 일행들은 숨을 곳을 찾는데 그때 레드 베어가 나타나서 사정 얘기를 듣고 일행들을 담장 너머의 마을로 인도한다.(다른 일행들은 모르는데 뒤따라오던 샘이 일행들에게서 뒤처진다) 레드는 일행들을 '에덴의 불'이라는 것을 신성하게

약속을 하는 두사람

얼음 장벽을 헤치며...

앗! 다리의 그림자가 없다

불타는 집

모시고 있는 신전으로 안내한다. 그 곳에서 숨을 돌리던 일행들은 샘이 없는 것을 알게 되고 레드는 라이진을 보고 찾으러 가자고 한다.

그때 유메미가 무사히 돌아와 달라며 약속의 표시인 손가락을 건다. 가는 도중에 레드는 라이진을 키운 이유를 가르쳐 주는데 라이진의 어깨에 있는 문장이 불의 문장이며 그것은 아메리카를 구할 특별한 영웅의 피라는 것을 가르쳐준다.

밖을 나와서 레드의 무서운 위력을 느끼며 서쪽으로 가면 랜덤으로 적들이 오는데, 적을 물리칠 때마다 레드는 헌터들의 철칙(鐵則)을 가르쳐 준다. 교회의 옆으로 쭉 가면 샘이 어느 건물로 들어가는 것을 볼 수가 있는데 따라 들어가면 샘은 하얀 옷을 입은 괴남자의 사주에 의해 하나의 봉인(封印)된 책을 열려고 한다. 결국 레드의 만류에도 불구하고 책은 열리는데...

알래스카 편(編) 의문의 남자 세이야(星夜)

이야기는 다시 1899년 알래스카로 바뀐다. 라이진이 있는 곳은 알래스카의 안카렛츠 마을의 한 에스키모인의 집이다. 정신을 잃은 것을 마을 사람들이 구출해 준 것인데 라이진은 꿈 얘기를 해준다. 하지만 샘이 책을 열은 후부터 기억이 안 난다는데, 단 하나 6년전 화염속에서 죽을 뻔한 자신을 구해준 레드 베어. 그가 알래스카로 와서 도와달라는 편지를 보냈다는 것이다. 그때 한 소녀가 와서 라이진에게 사냥꾼의 옷(狩人のスーツ)과 사냥꾼의 나이프(狩人のナイフ)를 주고 가버린다. 라이진이 불렀지만 응답을 안하는 그 소녀는 에스키모인의 손녀인 뮤리에(ミューリエ)라고 하는데 마물들에게 양친(兩親)을 잃은 후에 저렇게 마음을 닫아버렸다는 것이다. 그 말을 하던 에스키모인은 레드는 자신의 옛 친구라며 순은의 브리자드를 물리치기 위하여 센프란시스코로부터 건너왔다는데 지금은 연락이 두절된 상태라고 한다. 라이진은 자신이 레드와 함께 브리자드를 물리치겠다고 하는데 에스키모인은 만약 물리쳐도 라이진에게 선물로 줄 보수(報酬)가 없다고 한다. 하지만 라이진은 보수는 필요 없고 다만 방금 그 소녀의 웃는 얼굴을 본 것만으로 만족한다며 길을 떠난다.

마을 안의 사람들과 정보를 들으면 브리자드의 극악함을 들을 수가 있고 특히 헌터 길드에 가서 정보를 들으면 밤에는 영체(靈體) 몬스터인 프레아 폭스(フレアフォックス)가 나오는데 그 녀석에게는 데미지를 줄 수가 없으니 밤에는 절

토라이와의 만남

영체 프레아 폭스는 주의!

씨앗과의 싸움

세이야가 동료로

대로 돌아다니지 말라고 한다(이 말을 주의깊게 생각하자) 이젠 마을을 나가서 북쪽으로 전진하자. 우선 라이진의 레벨은 3부터 시작하는데 적들도 약하고 라이진의 레벨이 오르려면 한참을 싸워야 하니 레벨을 올리려고 신경써서 싸울 필요는 없다. 주의할 점은 필드상에서 밤이 되면 절대로 적들과 부딪쳐서는 안된다. 헌터 길드에서 말한 프레아 폭스가 나오는데 이 녀석에게는 절대로 데미지를 못주니 도망치자.

북쪽의 마을 페아방스에 도착하면 갑자기 한 사람이 몬스터에게 쫓기고 있는데 몬스터를 물리쳐서 구해주자. 그의 이름은 토라이이며 센프란시스코에서 건너 온 무기상인이라고 한다. 그는 자신이 여기에 온 목적이 이 나라에는 몬스터가 많이 있으니 이런 곳에서 무기를 팔아야 장사가 잘된다고 한다. 그런데 라이진이 강한 것을 보고 반했다며 노무(ノーム)의 마을에 있는 '바타비아의 씨앗'(バタビアの種)을 갖다달라고 의뢰를 해온다. 선금으로 3,000달러를 주고...(예/아니오)

이 마을의 동굴에는 전설의 버팔로 데나리가 잠들어 있다고 한다. 데나리는 잠시 인간의 모습으로 변해서 이 마을 사람들에게 예전의 방법들보다 우수한 고기잡는 법이나 살아가는 방법들을 가르치고 다시 버팔로로 잠들었다고 하는데, 언젠가 마을에 변란(變亂)이 닥치면 그 잠에서 깨어난다고 한다.

이제 토라이의 의뢰를 해결하러 노무의 마을로 가면 된다. 노무의 마을은 서쪽의 끝에 있다. 노무의 마을에 있는 동굴안에 '바타비아의 씨앗'이 있는데 밤에는 들어갈 수가 없고 낮에만 개방이 되니 낮에 동굴 안으로 들어가자. (동굴 안에 들어가기 전에 회복 약초를 반드시 구입하고 들어가자) 동굴 안에는 조금 내려가면 분기되는 길이 있는데 오른쪽 밑으로 내려가면 북의 청검(北の青劍)을 얻을 수가 있다. 왼쪽 위로 계속 올라가면 씨앗이 있는데 사회는 냉정한 법! 이기는 자만이 쟁취할 수 있듯이 싸워 이겨야 한다(쓸데없는 말을!).

씨앗과의 전투에서 이기면 씨앗과 많은 경험치를 얻을 수가 있는데 이제 밖으로 나가면 된다. 밖으로 나가면 데스 스켈톤(デススケルトン)이 마을의 아기를 잡아 가려는 것을 목격하게 되는데 라이진이 누구인가? 불의(不義)를 보면 못참는 열혈 주인공이니 당연히 못본체 할 수가 없지. 데스 스켈톤과의 싸움은 이벤트 상으로 이루어지는 것이니 방어만을 하자.

공격을 견디다 보면 한 남자(여자?)가 나타나는데 그는 라이진에게는 상대가 너무 벅차다며 압도적인 힘으로 적을 물리쳐준다. 은인(恩人)의 이름을 물어보는 어머니에게 자신의 이름을 세이야라고 밝힌 후에 이곳은 아직은 위험하니 대피하라고 한다. 그리고 이 나라의 마물들은 라이진에게는 너무 벅찬 상대들이라고 말하자 라이진은 그에게 레드에 관한 얘기를 한다. 세이야는 레드와 아는 사이이며 그 기상이 높은 인디언이 라이진의 스승이란 것을 알자 힘이 되주겠다며 동료로 들어온다.

스승과의 작별

세이야는 전설의 버팔로 데나리를 잠에서 깨워서 브리자드를 물리치자고 하며 맛킨리에 가면 데나리를 깨울 수 있는 마법총이 있으니 그것을 구하자고 말한다. 너무나 절대적인 위력의 탓에 마물도 아닌 오히려 그것을 두려워하는 인간들에게 봉인된 마법총. 맛킨리는 노무의 마을에서 조금만 내려가다 동쪽으로 가면 산이 있는데 그곳으로 들어가면 된다. 그 안에서 조금만 올라가면 여자들이 꽃을 따는데 꽃은 회복을 시켜주니 여기에서 많이 가져가자(무한대로 얻을 수가 있다). 이 산의 몬스터들은 예전의 설인과는 차원이 틀리고 또 필드상에서 밤에만 출현하는 프레아 폭스도 출현한다. 하지만 세이야의 전투력은 상상을 초월하니 그를 이용하여

이곳에서 레벨을 많이 올리자(레벨 6정도). 산의 중간에 다달으면 세이야는 라이진에게 힘이 아직 완전히 눈을 뜨지 않았으며 하나의 잠재된 힘을 깨워주겠다며 전투를 한다. 2번째 공격때에 라이진은 하나의 잠재된 힘을 사용하여 세이야를 물리치게 된다.

세이야는 조금 방심을 했다지만 라이진의 숨겨진 무한대의 저력이 이 정도일 줄은 몰랐다며 놀라워한다. 옆으로 보면 하나의 책이 떠 있는데 그 책은 진실의 책이며 기록을 하게 해준다. 다시 앞으로 나아가면 산의 정상에 도착하는데 그곳에서 밤을 보내게 된다. 밤이 되고 대화를 나누게 되는데 세이야는 운명론자답게 죽음의 이치를 시간의 속박(束縛)에 비유하여 말을 한다. 더 나아가서 위로 올라가면 한 동굴이 있는데 그곳에서 바다표범의 신발(アザラシの靴)을 얻을 수 있다. 옆에는 바닥이 불타고 있는 장소가 있는데 라이진은 두려워서 물러나려 한다. 하지만 세이야는 마법총이 건너편에 있는데 두려워해서는 안된다며 건너려 하지만 불은 그를 거부한다. 세이야가 다친 것을 보고 결심한 라이진은 불을 헤쳐서 건너가 마법총을 손에 넣게 된다. 세이야는 자신이 라이진을 이곳으로 이끌 운명이었다며 이제 페아방스 마을로 돌아가서 전설의 버팔로 데나리를 깨우자고 한다.

페아방스에 도착하면 우선 토라이의 의뢰한 것을 건네주자. 그러면 그는 성공보수를 주는데 토라이는 씨앗을 캘리포니아의 본사에 가서 값어치를 매기면 40,000은 족히 될것이라고 하며 가버린다(어쩐지 속은 기분) 이제 동굴에 들어가면 이벤트로 라이진이 마법총을 이용하여 데나리를 깨울 것이다. 데나리는 깊은 잠에서 깨워난 기쁨인지는 몰라도 포효를 하기 시작하고 마을 사람들은 자신들을 구해줄 하나의 희망이 깨어난 것을 기뻐하며 축제를 연다.

축제 중에 한 에스키모인이 달려와서 브리자드가 안카렛츠 마을을 습격한다고 알려온다. 그때 데나리가 포효를 하는데 통역을 하는 촌장이 데나리가 라이진들을 태우고 브리자드의 본거지인 아이스 파레스(アイスパレス)까지 데려다 주겠다고 한다라는 것이다. 이제 데나리를 타고 아이스 파레스로 가면 되니 북쪽으로 이동하자. 아이스 파레스에 도착하면 데나리는 너무 돌진하다가 큰 얼음기둥에 부딪쳐 실신하고 얼음기둥 위에 브리자드가 등장하는데 그는 한 늙은 헌터와 함께 최상층에서 기다리고 있겠다고 한다. 늙은 헌터란 레드를 말하는 것일까? 아이스 파레스의 내부는 그다지 쓸만한 아이템은 없고 적들은 새로운 적들이 다소 나오지만 세이야가 같이 있어주는 한은 안심할 수 있다.

조금 위로 올라가면 미끄러지는 장소가 나오는데 반복하지 말고 새로운 패턴을 연출하자(설명을 할 길이 없는데 롤플레잉 광이라면 이 정도 함정쯤이야.) 미끄러지는 곳을 한번 떼고 해골 모양의 방으로 들어가면 레드와 브리자드가 싸우는 것을 볼 수가 있는데 라이진은 곧바로 레드를 보호하려 뛰어들었지만 레드는 죽고만다. 하지만 그것은 환영이었으며 레드는 브리자드에 의해 얼려져서 갇혀있는 상태다. 라이진은 분노에 떨며 뛰쳐들려고 하는데 세이야의 이성을 찾으라는 말에 정신을 차리며 브리자드를 향해 레드가 가르쳐준 헌터의 철칙을 되새기며 분노의 일격들을 먹인다. 그리고 세이야가 가르쳐준 몸에 숨겨져 있는 또 하나의 힘...

브리자드는 레벨이 7정도이면 여유있게 클리어할 것이다. 라이진의 분노때문인지 공격을 선택하면 두번씩 공격을 한다. 브리자드의 다이아몬드 다스트는 6정도의 데미지를 주고 일격을 많이 당할 때마다 몸이 점점 얼음이 되버린다. 그리고 마지막 비기인 엑스 브리자드는 10정도의 충격을 준다. 마지막은 세이야가 가르쳐준 숨겨진 힘으로...

브리자드가 죽으면 레드는 얼음에서 해방이 되는데 그는 라이진에게 몬타나에 있는 유우노라는 인디안을 만나라고 한다. 그리고 옆에 가까이 오라고 하며 라이진이 보는 앞에서 조용히 숨을 거둔다. 이제 사악한 힘에서 해방된 에덴의 불을 해방하면 되는데 라이진은 해방함으로써 오의(奧義) 중의 하나인 뇌명파(雷鳴波)를 얻게 된다. 그리고 세이야는 라이진이 점점 강해진다고 말하며 여기에서 작별하고 다음에 만나자고 한다. 이제 안카렛츠에 돌아가면 소녀는 닫았던 마음을 열고 라이진에게 고맙다는 말을 반복한다. 데나리는 예전대로 잠이 들었고 이 땅도 평화를 되찾았으니 레드가 말한 유우노라는 인디안을 찾아 몬타나로 출발하자(배를 타고...)

브리자드와의 전투

モンタナのインディ

레드의 죽음

ありがと…らいじん…
ありがと…らいじん!

소녀는 웃음을 되찾고......

운명론자답게 죽음을 어렵게 설명한다

마법총을 손에 넣다

데나리 깨어나다

몬타나 편(編) 그것은 악마의 문장?

몬타나로 가는 배에서 잠이 들어 있는 라이진. 그때 굉음과 함께 벽이 부서지며 한 남자가 나타난다. 그는 미안하다며 벽쪽으로 사라졌다 다시 나타나는데 상대방과 싸우는데 20인을 방금 물리쳤다고 하며 아까는 알래스카의 골치인 브리자드를 물리쳤다는 것이다.

그는 자신을 아메리카 제 1의 마물헌터인 젠고우라고 이름을 밝힌다.(들은 적이 없는데?) 안내원이 곧 시애틀에 도착한다고 하자 그는 갑판으로 나가는데 갑판에서 그에게 말을 걸면 그는 라이진에 대해 물어본다. 라이진의 이름과 마물헌터라는 것을 알자 태도가 조금 바뀌는데 라이진의 목적이 유우노를 찾는다는 것을 듣자 자신이 알고 있으니 안내하겠다고 한다.

시애틀에 도착하고 지나치게 친절한 안내원의 지시를 따라 배에서 내리면 한 남자가 라이진을 환영하는데 그는 자신의 이름을 아시모토라고 밝히고 알라스카에서 라이진

의 모험담을 들었다며 앞으로 잘 부탁한다고 하며 가버린다.(느끼한 목소리가 꼭 족하(足下)형제 같다)

시애틀의 유래는 시애틀이라는 인디언 용사가 백인들의 침략을 막아서 시애틀이라고 불리게 된다는데 완전히 인디언들의 부락이다. 밑에 있는 마을의 촌장인 치프 불루(チーフ ブル)와 얘기를 하면 웃기는 억양으로 말을 하는데 안카렛츠의 촌장에게 연락을 받아서 친구(トモダチ)라는 것이다. 젠고가 어떻게 소식을 들었냐니까 걱정말라며 인디안은 거짓말을 안한다고 한다(インディアン ウソ つかない).

그때 옆에 무서운 개가 나타나서 으르렁거리는데도 촌장은 인디안은 자연과 친구, 당신과 친구, 그러므로 개하고도 친구라고 하며 겁내지 않는다고 하지만 결국은 개에게 물려버린다.(물리고 있는 상황에서도 이렇게 자연히 접하다보면 친구라고 한다) 촌장이 개에게 물림과 동시에 주위에 많은 개들이 나타나서 마을을 포위한다. 라이진은 나타난 것들 말고도 한 마리가 더 있다고 하며 나오라고 하는데 그 말이 끝나자마자 오토바이를 탄 개 인간이 출현한다.

그는 자신의 이름을 도그(ドッグ)라고 밝히며 일행들에게 공격명령을 내린다. 젠고우는 갑자기 급한 용무가 생각났다며 가버리고... 라이진 혼자서 적들과 싸우고 있다보면 한 여자 인디언이 뛰어오는데 그녀는 자신의 이름을 유우노라고 밝히고 같이 아이들을 지키자고 한다. 전투에서 유우노가 도와주는데 같이 적들을 물리치다 보면 도그는 물러난다.

유우노의 활약으로 도그가 물러갔는데도 마을 사람들은 오히려 유우노를 악마의 전사(悪魔の戦士) 유우노라고 말하며 모두 숨어버린다. 유우노는 방해를 했다면서 가버리고, 촌장이 사정(事情)을 설명할테니 자신의 집으로 오라고 한다. 촌장은 유우노가 인디안 최강의 전사라고 말을 하지만 보통의 여자가 아닌 무서운 힘을 가진 여자이기에 악마와 통하고 있다는 것이다. 그래서 사람들이 경각심을 가지고 대하는 것이다.

젠고우의 화려한 등장

족하형제의 재등장인가?

유우노가 등장

유우노의 가슴문장은 저주의 문장인가?

그때 집으로 누가 들어오는데 그는 마을이 유우노에게 구출된 것을 듣자 아직도 그런 악마의 전사에게 의지하냐며 가버린다. 촌장은 그를 로우 도그(ロウ ドッグ)라고 말하고 옛날에는 이 마을에서 태어나고 유우노와 소꿉친구라고 말하지만 지금은 백인들의 개가 됐다고 한다. 촌장은 백인들이 오면서부터 유우노도 로우도 이상해졌다고 한다(자신은 괜찮다고 말한다.) 촌장은 라이진이 유우노와 같은 눈을 했다며 유우노의 마음을 열어주기를 부탁한다. 유우노는 옐로우 스톤(イエローストン)에 있는데 옐로우스톤의 석무대에서(石舞台) 이것을 사용하면 유우노에게 갈 수 있다며 '이글의 날개'(イーグルの翼)를 준다. 옐로우 스톤은 마을을 나와서 동쪽으로 가면 있다.

옐로우 스톤에 들어가면 예전에 도망갔던 젠고우가 몬스터에게 당하고 있는데 라이진을 보고 대신 물리쳐 달라고 한다. 물리치면 젠고우는 라이진이 생명의 은인이라며 언젠가 한번 포틀랜드(ポートランド)에 있는 자신의 집인 일본의 정원(ジパングの庭園)에 놀러오라고 한다. 위에 있는 상자에는 안전등산화(安全登山靴)가 있는데 장비하면 방어력이 상당히 상승할 것이다. 위로 이동하면 석무대가 있는데 다른 곳은 필요없고 왼쪽 위에 있는 돌석판 위에서 이글의 날개를 사용하자. 다른 곳은 갈 곳이 막혀있어서 소용이 없다(하지만 나중에 6개의 에덴의 불을 모아서 오면). 왼쪽 위에 있는 곳에서 워프를 하고 이동을 한 곳에는 온천이 있는데 여러 작용을 하니 할일 없으면 시험해 보자(진짜할 수 없으면-필자는 그때 진짜로 할 일이 없어서 시험해 봤다).

다리를 건너서 인디언의 소부락(小部落)을 거쳐서 위로 올라가면 유우노가 홀로 머물러 있는 집이 나오는데 유우노는 쌓아놓은 신의 사당에 있다. 유오노는 라이진을 알아보고 라이진에게 이제는 누구를 위해서 절대로 싸우지 않겠다고 결심했다고 말한다. 유우노는 마물들이 마을을 습격할 때 그들을 도와주면 그들은 감사하지만 그것은 그때뿐. 평화가 찾아오면 그녀의 힘을 무서워하여 다시 멀리한다는 것이다. 그리고 자신의 몸 안에 저주의 피가 흐르고 있다고 말하는데 그 저주받은 피의 증거를 보라며 가슴에 있는 문장을 보여준다.

하지만 라이진은 그것이 자신에게도 있는 불의 문장이라 말하고 전설의 마물 헌터인 레드가 그렇게 말했다고 하자 조금 혼자서 생각할 시간을 달라며 가버린다. 밖으로 나가면 아이들의 무리가 오는데 아이들은 이제부터 유우노와 친해져서 강한 전사가 되겠다고 한다. 그때 예전에 마을을 습격했던 도그가 나타나 이제부터 아이들을 위한 나라를 만들겠다며 그 나라의 국가를 들려주는데 그 노래를 들은 아이들은 갑자기 유우노를 저주하기 시작하며 도그의 오토바이에 타고 가버린다.

랜디의 우상화 계획

이제 옐로우스톤의 서쪽 끝. 시애틀의 남쪽에 있는 포틀랜드에 가자. 포틀랜드에는 최근에 인기가 급상승한 아이돌 여가수 캔디의 이야기로 화제이다.

우선은 사람들과 얘기를 하여 정보를 모아보면 캔디를 우상화하기 위한 가게와 캔디의 우상들은 모두 고양이 귀를 하고 있다는 것이다(밤중에 이상한 버스가 아이들을 어딘가로 데려간다는 말도). 우선은 마을의 가장 위로 올라가서 오른쪽으로 가면 아시모토의 가게가 있을 것이다. 아시모토는 미국 전지역에 드림 프로덕션을 추진 중이며 우선은 캔디로 출발할 것이라는 것이다. 가게에서 고양이 귀(ネコ耳)를 산 다음에 그것을 장비하자. 그러면 캔디의 우상들과의 대화가 가능한데 우상들 중에 한 녀석은 이상한 사무라이 아저씨가 캔디의 라이브 공연장에 들어갈 수 있는 유일한 아이템인 고양이 귀 인형(ネコ耳ドール)을 마지막으로 사갔다고 말한다.(이 말을 하는 녀석은 중간쯤에 서 있으니 반드시 이 말을 들어야 한다)

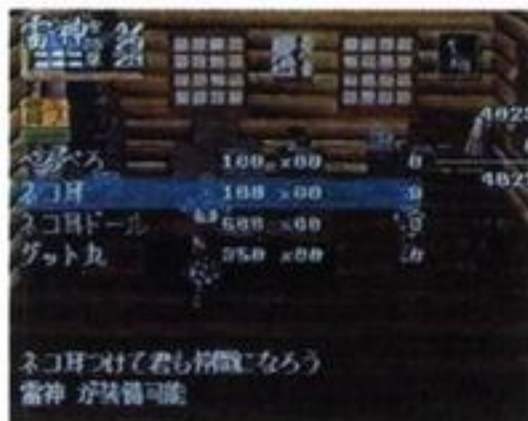
이제 젠고우의 집인 일본의 정원에 들어가려고 하면 갑자기 아시모토가 뛰어오며 장비하고 있는 귀가 불량품이라며 돈을 돌려주고 빼앗아 가버린다. 집안에는 젠고우가 있는데 젠고우는 집안으로 초대한다. 들어가려고 하면 젠고우는 미국에서는 신발을 신고 집안에 들어가는 것이지만 일본에서는 신발을 벗는 것이라며 달라고 한다(예/아니오). 안에 정원을 지나서 젠고우가 있는 곳으로 가면 목욕탕이 나

오는데 왼쪽은 여탕, 오른쪽은 남탕이니 남탕에 들어가자(여탕을 조사하니 열리길래 진짜로 들어갈 수 있을 줄 알았는데) 남탕에 들어가면 "옷을 벗겠습니까?"라는 말이 나온다(예/아니오). 목욕탕에 들어가면 잠깐 여자의 그림자가 비치는데 보기 역겨운 모습을 한 인간이 들어온다. 젠고우는 라이진의 등을 밀어주겠다며 등을 미는데 등을 밀면서 라이진의 강함에 반했으며 실은 정직한 부분이 게이(중성) 젠고우는 요즘 캔디라는 여자 가수가 인기가 급상승 중인데 그 배후에는 거대한 음모가 있을 것이라며 자신을 동료로 해달라는 것이다.

자신이 이렇게 보여도 실력은 상당한 중성 아하하! 게이샤입니다(게이-ゲイ 게이샤-藝能者-예술가) 이제 "젠고우를 동료로 하겠습니까?" 라는 대사가 나온다(예/아니오). 그러자 젠고우는 마을의 우상들에게 소문을 들었는데 라이진이 이것을 찾고있냐며 고양이 돔 티켓을 준다. 이제 마을의 가장 위에 있는 고양이

가게에서 고양이 귀를 사자

보기싫은 모습?!

웬 버스가?

모양의 돔에 들어갈 수가 있다. 가장 오른쪽 빈 곳에 가면 캔디가 등장하는데 캔디는 완전히 탈선을 부추기는 말들만 한다(컴백홈 가사를 거꾸로 하면 내용이 이해가 갈 것이다). 그 다음에 캔디는 노래를 부르는데 노래 중에는 패드를 조정하여 무대를 꾸밀 수가 있다(서치 라이트와 폭죽). 노래가 끝난 캔디는 2번째 노래도 부를까? 라고 묻는다(예/아니오).

방에 들어가면 캔디가 있는데 무서운 얼굴들을 하고 있다며 앞에 있는 스위치를 눌러서 라이진들을 함정에 빠뜨린다. 마지막으로 폭탄 세례를 퍼붓는데 그 중의 하나가 불발탄으로 남아서 일행들은 무사히 함정에서 빠져나올 수 있게 된다. 함정을 빠져나와 다시 콘서트홀에 가보면 캔디는 없다. 마을의 밑으로 가보면 소문이 버스가 아이들을 실어나르는데 그 버스를 추격하면 된다. 옐로우 스톤의 북쪽에 외딴 공터에 버스는 멈춰서 있는데 그곳에 갑자기 거대한 산이 생긴다. 산의 정상에는 캔디의 우상들이 의식을 벌이고 있는데 의식 끝에 모두 개가 되버린다.

모여드는 동료들

아이들이 개가 된 후에 유우노가 와서 아이들을 원래대로 돌릴 것을 말하지만 캔디는 로우 도그를 불러서 지켜줄 것을 부탁한다. 로우의 정체는 마을을 습격했던 도그이며 그는 앞으로는 백인의 시대라며 인디안의 옛 전통을 지킬 필요는 없다고 말하고 일행들을 습격한다(젠고우는 또 도망가고...) 도그는 특수 능력으로 마비시키는 것이 있는데 이것에 걸리면 한 명은 행동이 불가능하니 남은 한명이 회복에 전념하여야 한다.

유우노의 수용의 노래(水龍の歌)는 많은 충격을 주니 이것을 이용하여 클리어하자(로우를 이기면 유우노는 오의「전신의 태극」을 배운다) 로우는 유우노는 악마의 전사 따위가 아니며 아메리카를 구할 용사라고 말하며 밤이 되면 악마로 변할 자신을 죽여달라고 말하며 인디안의 긍지를 지킬 수 있게 해달라고 부탁한다. 그때 캔디가 그렇게 죽고싶으면 자신이 해주겠다며 로우를 없애버린다. 캔디는 개가 된 아이들과 사라지고 유우노는 동료가 되어 준다. 밑으로 내려오면 촌장이 뛰어와서 마을이 큰일이 났다며 빨리 마을로 돌아와줄 것을 말하고 가버린다.

로우가 마을을 습격했던 도그?

마을이 변해있다

캔디와의 대결

시애틀로 돌아가보면 마을은 캔디 타운이라는 아주 아이들이 좋아하는 요소만을 골라 지어진 장소로 변해있다. 마을에는 도박장도 있으니 한번 즐겨보고 가장 왼쪽 위의 집으로 들어가면 옛날의 시애틀 마을이 폐허가 된 채로 있을 것이다. 이곳 촌장의 집에서 기록을 하고 캔디의 성으로 돌진하자.

성 안에 나오는 적들은 굉장히 많은 경험치를 주는데 대신 엄청 강하다. 그리고 삐에로 모양의 적을 주의해야 하는데 삐에로 몬스터는 일행들의 상태를 암흑으로 만드는 기술을 사용하는데 그것에 걸리면 공격 명중률이 형편 없이 떨어지니 주의해야 한다(옛 시애틀 마을에서 가장 왼쪽 밑의 집에 가면 상태를 회복시켜주는 사람이 있다) 캔디의 성은 한층을 올라가면 떨어지는 장소가 있는데 떨어지면서 스위치를 밟게 되므로 올라갈 수 있는 길을 만들어 준다. 가장 최상층에서 떨어져 맨 지하층의 마지막 스위치를 밟으면 캔디가 있는 곳으로 갈 수가 있다. 캔디는 당신들이 그렇게까지 집착해서 싸우는 이유를 모르겠다며 어차피 남자가 여자에게 원하는 것은 몸이라고 하며 자신은 몸만은 자신이 있으니 보여줄까라고 말한다(예/아니오-예라고 하면 후후후! 거의 기절할 일이 생긴다)

캔디도 로우와의 전투와 마찬가지로 수룡의 물에 약하다. 캔디의 공격인 불의 키스는 20정도의 데미지를 주니 회복에 신경을 쓰자. 캔디의 마지막 비기는 전체 공격이니 마지막까지 방심하지 말자.

캔디를 물리치면 유우노는 두가지를 알았다고 하는데 하나는 암흑교단을 물리치지 않는한 평화는 안올 것이며 다른 하나는 라이진과 유우노는 같은 불의 전사이니 함께 싸우자고 한다. 나갈려고 할 때 도망갔던 젠고우가 와서 우연히 말을 듣게 됐다는데 자신도 불의 문장이 있다며 동료로 해달라는 것이다.(젠고우는 오의「종이 자르기」를 익힌다) 다시 젠고우를 동료로 얻으면 아시모토의 목소리가 들리며 자신의 계획을 잘도 분쇄했다지만 캘리포니아에서 다시 상점을 열 것이니 오라고 한다.

밖으로 나가면 시애틀은 원래의 모습을 되찾고 촌장은 성장해 가는 일행들이 인디안의 신(神)인 유리와카(ユリワカ)의 눈을 닮았다며 유리와카의 보물인 마법의 대(魔法の臺)를 준다. 마법의 대는 앞으로 많은 인디언 촌장들이 마법을 전수해줄 것이라는데 그 마법을 담아두는 통이다. 이제 아이들은 한번 호

된 맛을 봤으니 집에서 착실한 생활을 하게 될 것이다. 이제 남쪽의 마을인 레이크 타호로 가자.

천하제일 바보와의 머리 대결

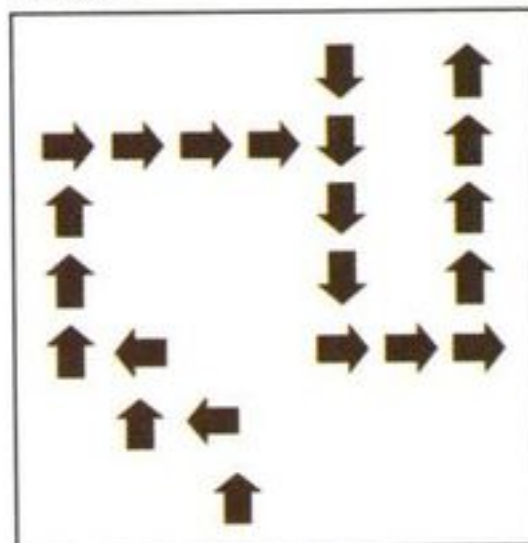
레이크 타호에 도착하면 사람들이 한 이상한 동상(銅像)을 옮기는 중인데 일행들에게 도와달라고 말한다(예/아니오) A, C 버튼을 번갈아 누르면 동상은 이동하는데 다 옮기면 이 동상의 주인에게 보수(報酬)를 받으라고 하며 가버린다. 동상의 주인은 헐리우드에서 영화 한편으로 단숨에 스타덤에 오른 만토(아는 사람은 다 아는)라는 원숭이인데 그는 일행들에게 수고했다며 팁을 준다(1달러).

이 마을은 만토의 돈의 힘으로 원숭이가 마을 사람들을 감시하는 좀 괴상한 마을이다. 그리고 한 트럭에서는 만토의 황당한 영화가 상영 중이니 구경을 해보고... 만토의 집에서 바로 동쪽에 있는 집에는 이 마을의 촌장이 있는데 촌장의 외동딸을 만토가 납치해갔다며 구해달라고 부탁한다. 그러면서 선금 1,000달러를 주고 만토집의 출입 패스워드를 가르쳐주니 받아 적어서 만토의 집에 들어가자.

만토는 함부로 남의 집에 들어오지 말라고 하는데 젠고우는 평상시의 말투대로 "이 녀석이 만토일까요?"(こいつが マントーで ござるな?)라고 말했는데 이 멍청한 원숭이 녀석은 고자루(ござる)를 고사루(ござる-원숭이)로 알아듣고 자신은 헐리우드 스타이니 원숭이라고 말하지 말라고 한다(만토식 해석-이 녀석이 만토라는 원숭이 일까요?). 어쨌든 일행들이 자신도 제대로 못 외우는 패스워드를 뚫은 것을 놀라워하는데 유우노가 납치해간 여자를 돌려달라고 하자 자신의 집에 있는 트랩을 뚫으면 돌려주겠다고 한다.

유우노는 라이진에게 바보의 도발(挑發)에 넘어가지 말자고 하는데 그 말을 들은 바보 원숭이는 싫든 좋든 초대하겠다며 라이진의 무기를 훔쳐 달아나며 이것을 찾고 싶으면 최상층으로 오라고 한다(무기를 배앗겼으니 라이진에게 새로운 무기를 장비하자). 들어가면 첫번째 관문을 만토가 설명하면서 실행하다 자신의 함정에 빠져 크게 다치고... 첫번째 관문은 스타트를 밟으면 패널이 생기는데 패널을 밟고만 이동하면 된다. 만일 패널 이외의 것을 밟으면 그대로 떨어진다. 그리고 다른 스타트까지 이동하면 또 패널이 바뀌니 반복해서 다음 관문으로 가면 된다.

2번째 관문도 만토 놈은 걸려서 거의 죽음에 이르게 되고... 2번째 관문은 촛불을 건드리면 안되는데 촛불을 건드렸다면 에너지의 반이 준다. 체력 회복 아이템을 많이 갖고 있다면 그냥 옆으로 이동하는 것도 하나의 방법이다. 마지막 3번째 관문은 조금 힘든데 로보트가 지시하는데로 3초 이내로 이동을 해야한다. 로보트가 만약 "히다리" 라고 외쳤다면 그것은 왼쪽이라는 말이니 왼쪽으로 이동하면 된다.(히다리-왼쪽, 미기-오른쪽, 우에-위, 시타-아래). 그래도 힘든 유저를 위해서 미약하지만 그림을 그려보겠다

				↓		↑	
→	→	→	→	↓		↑	
↑				↓		↑	
↑				↓		↑	
↑	←			→	→	→	
	↑	←					
		↑					

모든 함정을 떠고 위로 올라가면 만토가 있는데 만토는 배틀 포메이션을 전개한다(미술의 4군자인 매(梅), 난(蘭), 국(菊), 죽(竹)을 외치는데 필자는 매(梅)하고 죽(竹)을 경험해 봤는데 죽이 뽑히면 녀석은 거의 아무 행동도 안해서 굉장히 쉽게 이겼다.

매가 뽑히면 『만토 USA』라는 기술을 쓰는데 일행 중 한명에게 거의 치명타를 입히니(30정도) 주의하자. 만토를 이기면 촌장의 딸은 라이진에게 배앗겼던 무기를 건네주며 엘리베이터를 타고 내려가라고 한다. 촌장에게 다시 가면 고맙다며 스타 라이트(スターライト)라는 아이템을 주는데 TP회복의 효과와 상점에 팔면 비싸게 칠 수 있다고 한다. 이제 이 레이크 타호도 평화가 왔으니 열차를 타고 캘리포니아로 향하자.

천하제일 바보 만토 등장

세번째 관문은 좀 힘들다

만토의 무서운 기술『만토 USA』

캘리포니아 편(編) 유메미와의 재회, 그리고...

666숫자가?!

유메미와의 재회

열차를 타고 이동하는 일행들의 앞에 한 남자가 오더니 빈 자리가 있냐고 물어본다. 하지만 이 열차는 사람이 거의 안탔는데... 그는 실례했다며 실은 한 아이를 찾고 있다고 한다. 신의 아이를(神の子供). 갑자기 열차가 터널에 들어가서 어두워지자 그는 방해하는 빛의 무리를 완전히 덮어버릴 어둠의 시대가 도래했다며 신을 죽이고 자신들 어둠의 교단이 새로운 신의 아이를 찾아서 새로운 시대를 창조할 것이라며 사라지는데 그와 동시에 열차의 창문에는 666이라는 숫자가....

열차에서 내리면 라이진은 이 샌프란시스코의 지팡 타운이 자신이 자라난 곳이라며 일행들을 안내한다. 집에 도착하면 갑자기 전화가 오는데 옛날에 헤어진 유메미의 전화다. 유메미는 아까 역에서 라이진을 봤다며 괜찮다면 핏셔 항구(フイッシャー波止場)에서 만나고 싶다고 한다(예/아니오). 핏셔 항구는 열차역에서 나온 곳에서 바로 오른쪽으로 가면 된다. 안개가 자욱한 항구의 한 복판에서 재회한 두사람. 유메미는 라이진이 유명한 마물헌터가 되었다는 소식을 들었다며 자신도 지금은 헐리우드에서 일하고 있다고 한다.

그녀는 시간이 벌써 많이 지났다고 말하며 가려고 하는데 부탁받은 일이 있다면서 편지를 주는데 자신은 시간이 없으니 이 편지를 차이나 타운에 있는 토라이라는 사람에게 대신 전해달라는 것이다(예/아니오). 허락하면 그녀는 고맙다며 중국복권(中國寶くじ)를 준다(나중에 차이나 타운에 가서 시험하자) 유메미는 가고 라이진도 밖으로 나

SEGA SATURN

조금 음산한 영화가……

아니! 여기는 어디야?

미세스 프와의 전투

사시미 마린 등장!

가면 젠고우와 유우노가 오는데 젠고우는 유메미가 라이진의 그녀(?)라고 물어보고 유우노는 전화로 C라고 하는 여자가 이상한 메모를 넘겨서 적어왔다고 하는데 이것은 나중에 어딘가에서 쓰이는 암호이다. 이제 차이나 타운으로 가면 되는데 차이나 타운은 지팡 타운의 반대편이다. 차이나 타운에서 가장 북쪽에 있는 집에서는 영화를 상영하는데 바로 지금의 만토를 있게 해준 필자식 제목 "만토 고지라를 이기고 수많은 여자를 건드리다"를 상영하고 있다(음. 이 글 안 잘리겠지!).

영화를 보고 오른편의 경비원에게 말을 걸면 경비원은 토라이의 편지를 보고 일행들을 안으로 안내해준다. 안은 완전히 별천지인데 그곳에서 토라이의 부인이라는 미세스 프(ミセス フ)를 만날 수 있다. 미세스 프는 안으로 안내해주고 토라이를 불러올테니 그때동안 헐리우드의 대 프로듀서 론 테리의 영화를 보고있으라고 한다. 영화 내용은 조금 섬뜩한데... 어라! 갑자기 배경이 바뀌며 일행들은 이상한 장소에 있게 된다. 함정에 빠진 일행들이 추리할 수 있는 것은 단 한가지. 뭔가 구린 것이 있는 것임에는 틀림없다. 어쨌든 이곳을 빠져나가자. 이 미로는 폐기 처분된 필름들과 특수 촬영을 위해 사용하다 버려진 엑스트라 마물들의 집합소이다. 미로는 조금 길기만 할뿐 분기점은 없고 한 길로 이어져 있다. 그리고 다음 화면으로 넘어갈 때마다 한 여자가 죽는 이상한 장면을 보여주는데...

마지막 출입구를 막고 있는 몬스터는 미셸과 메릴(ミシェル&メリル)이라는 몬스터인데 오른쪽의 메릴은 일행들을 잠재우는 기술을 사용한다. 그리고 각각의 몬스터가 아니고 합쳐져 있는 것들이니 전체 공격은 효과가 별로일 것이다. 그들은 죽으면서 일행들의 검은 따뜻했다며 일행들이라면 자신들의 한(限)을 풀어줄 수 있을 것 갈다며 사라진다(아무래도 여기까지 오기 전의 영화 내용은 그녀들을 살아있는 채로 죽이는 내용을 찍은 것같다). 올라가면 들어올 때 보았던 무희(舞姬)들이 조용히 하라며 여기를 빠져나가게끔 도와주겠다고 한다. 젠고우가 도와주는 이유를 묻자 저 미세스 프는 살아있는 아이들을 악마의 형무소(刑務所)인 알카트라즈(アルカトラズ)에 보낸다는 것이다. 일행들이 보았다는 영화는 가짜(まやかし) 영화이며 그 영화를 보고 정신을 잃게 한 다음 손을 쓰는 것이 미세스 프의 수법이라는 것이다. 토라이도 그렇게 해서 알카트라즈에 잡혀갔다고 한다. 무희들은 어린이와 토라이를 구해주기를 바라며 핏셔 항구에 배가 있으니 그것을 가르쳐 주겠다며 따라 나선다.

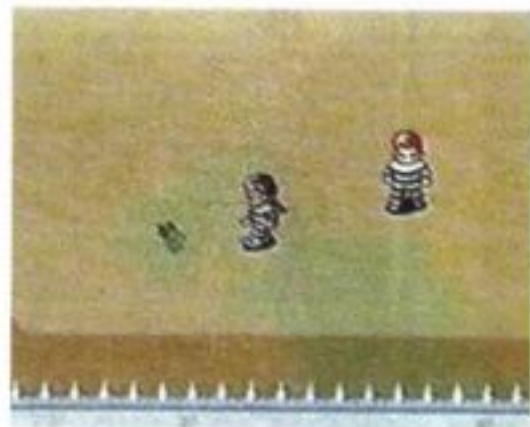
밖으로 나가는 길에 많은 상자들이 일렬로 있는데 왼쪽은 맨밑의 상자. 오른쪽은 위에서 두번째 상자만 괴물들이 나오니 그것들만은 열지 말자. 밖으로 나가는 길에서 미세스 프와 싸움을 벌이는데 전체 공격과 일행들을 잠재우는 기술을 제외하고는 너무 파워가 약하기 때문에 쉽게 이길 것이다. 핏셔 항구에 도착하면 무희들은 사시미~♬ 호이~♪를 합창하는데 갑자기 앞의 집에 있던 생선 간판이 내려가면서 하나의 생선 모양의 배가 출현한다. 이름하여 「사시미 마린」(참고로 사시미는 생선회를 말한다). 젠고우는 이런 것이 과연 움직일까 의문을 품지만 무희들은 중국 4,000년 역사를 우습게 보지 말라며 이것을 타고 알카트라즈로 가라고 한다.

알카트라즈 탈출

배를 타고 맨 위로 가면 알카트라즈가 나온다. 그 전에 바다 밑의 데빌 샤크들은 경험치를 굉장히 많이 주니 여기에서 레벨을 많이 모으고 가자. 처음 알카트라즈에 상륙하자마자 암흑교단원(暗黒教壇員)들과의 전투가 벌어진다. 정면의 문으로 들어가면 많은 아이들이 갇혀있는 것을 볼 수가 있고 그 다음에 2층에서는 토라이를 볼 수가 있다. 3층에는 이 알카트라즈의 소장인 더글라스(ダグラス)가 있는데 그는 일행들이 영웅심이 생겨서 여기에 온 것은 좋지만 알카트라즈는 틀리다며 발칸포를 겨눈다. 결국 일행들은 잡히고 모든 장비품을 빼앗긴다.

더글라스는 라이진이 갇혀있는 독방에서 라이진에게 재미있는 물건을 갖고 있다며 뺏긴 물품 중의 하나인 토라이에게 건네줄 편지를 보여준다. 그는 편지의 내용이 헐리우드에서 행방불명된 아이들의 리스트인데 이것을 라이진에게 전네준 사람은 스파이라며 라이진에게 자백을 권유한다. 그때 간수 한 명이 와서 귓속말을 하고 가는데 더글라스는 방금 간수의 말에 따르면 라이진이 유메미와 만나서 편지를 주고 받은 것을 목격한 사람이 있다고 말하며 유메미를 잡겠다고 하며 가버린다. 우선은 세면대에서 단단한 노란돌(黄色い石ケン)을 얻자. 그 다음에 문앞에 서 있으면 차임벨 소리와 함께 휴식시간이라며 모든 죄수들이 공터에서 10분간 휴식시간을 얻게된다. 10분간 우선 토라이와 얘기를 하면 더글라스가 유메미를 노리게 다는 것이 자신의 책임이라며 여기를 어떻게든 빠져나가자고 한다.

발칸포 앞에서는...

토라이와 탈출계획을 짜자

주위에서 폭탄의 재료를 모으자

무너지는 알카트라즈

젠고우는 화장실을 통해서 빠져 나가자고 하는데 자신의 머리가 너무 커서 불가능하겠고 지금은 머리를 풀어서 로프를 만들까 생각 중이라고 한다(그냥 흘려버리자). 유우노는 소장이 중요한 정보를 접했는지 로스엔젤레스로 갔다며 소장이 없는 지금이 기회라고 한다. 애기를 했으면 주위를 둘러보자. 토라이가 있는 곳의 오른쪽에서는 도마뱀의 꼬리(トカゲの尾)를 얻을 수 있고 유우노의 밑에서는 붉은 민들레(赤いタンポポ)를 얻을 수 있다. 광장의 가장 오른쪽 밑에는 파란 산호초(青い珊瑚礁), 왼쪽 밑에서는 검은 백합(黒いユリ)를 얻을 수가 있다.

이것들을 갖고 토라이의 바로 왼쪽에 있는 할아버지에게 애기하면 광장에서 얻은 4가지 재료와 감방에서 얻은 돌을 갖고 조합하여 폭탄을 만들어 준다. 다시 토라이에게 애기를 하면 그는 오늘밤 탈출하자며 기다리라고 한다. 이제 왼쪽에 있는 간수에게 애기하여 다시 감방으로 돌아가면 된다. 감방에서 우선 기록을 하고 잠들면 토라이가 탈출하자고 하며 벽(壁)들을 폭탄들로 부술 것이다.

이제 토라이를 따라가면 되는데 토라이가 폭탄을 설치한 곳에서 너무 가까이 있지 말자(폭탄의 파편으로 HP가 많이 줄으니까). 감옥을 탈출하면 바로 광장으로 나오는데 토라이는 감시탑에서 독방의 열쇠(獨房のカギ)를 빼앗아서 아이들을 구출하자고 말한다. 감시탑은 바로 오른편으로 가면 되는데 안은 많은 경비가 돌아다니니 전투하지 않게 주의하자(아무 장비품도 없으니까 마법에 의지해 싸우는 수밖에 없다). 맨 위층의 간수를 물리치면 열쇠를 얻을 수가 있으니 이 열쇠를 갖고 아이들을 구출하자. 2층에서는 젠고우와 유우노를 구할 수가 있고【DANGER】라고 쓰여있는 방에서는 아이템과 장비품 모두를 찾을 수있다. 이제 밖으로 나가면 무회들이 구조하러 와 줬고 사시미 마린을 타고 탈출하면 알카트라즈는 무너진다.

론 테리의 음모

스키야키 탱크 출현!

여기가 산의 입구다

덴뿌라 프라이 출현!

핏셔 항구에 도착한 일행들은 유메미를 돕기 위해서 헐리우드로 떠나려고 하는데 하나의 문제가 있다. 헐리우드는 로스엔젤레스에 있는데 그곳에 갈려면 요세미티라는 인디안의 성지(聖地)를 거쳐야 하는데 구보(驅步)로는 넘기가 힘든 곳이다. 그때 토라이가 탱크를 하나 불러낸다.

탱크의 이름은 스키야키 탱크(참고로 스키야키는 불고기다). 젠고우는 마을에 왜 이런 물건이 있냐고 묻지만 또 무시당해 버린다. 이 탱크를 타고 마을에서 오른쪽으로 가면 산의 입구가 보이는데 탱크를 탄 채로 산으로 들어가면서 돌진하면 곧 인디언의 성역인 요세미티가 나올 것이다. 요세미티를 지나 계속 가다보면 갑자기 굉음이 들리는데 인디언의 말에 의하면 우스꽝스러운 원숭이가 다리를 부셨다는 것이다(만토인가?). 오도가도 못하는 신세가 된 일행들 앞에 갑자기 비행기 하나가 출현하는데 토라이가 내리면서 이런 일이 있을까봐 완성시킨 덴뿌라 프라이라는 비행기이니 마음껏 이용하라고 한다.

이것을 타고 로스엔젤레스로 가자. 드디어 도착한 로스엔젤레스. 하지만 거리는 폭격을 맞은 듯 지저분하고 부랑자들이 많은데 그들이 모두 헐리우드에서 스타가 되기를 바라는 사람들이다. 위의 헐리우드와는 천지차이. 이제 위에 있는 헐리우드에 가보자. 헐리우드에서는 지금 「18세미만」의 아이들의 오디션을 열고 있는데 서쪽에 경비원이 서 있는 집에 가보자. 경비원과 애기를 하면 라이진과 유유노는 들어가지만 젠고우는 자신은 12살이라고 말하고 들어가려 하지만 역시....라이진과 유우노는 이상한 기계에 타서 채점을 받게 되는데 라이진은 8점을 받고 유우노는 멋진 그림이 나올 것같다며 9점을 받는다. 합격을 했으니 의자에 앉으면 된다. 영화가 시작되면서 론 테리가 등장하는데 곧 마지막 오디션이 있으니 기다리라고 한다. 론 테리가 나가자마자 방안에 독가스가 차기 시작하는데 젠고우가 구출하러 오는 탓에 전원 무사히 나가게 된다.

천(千)의 얼굴의 최후

빠져나오자 마자 신문을 받게 되는데 신문에는 스파이 유메미가 공개처형이 결정됐다는 것이다. 헐리우드에서 사람들과 애기를 하다보면 론 테리의 빌딩 옆의 창문을 보면 론 테리의 사무실이 보인다는 말을 듣게 된다. 빌딩의 옆으로 가서 조사하면 론 테리와 한 여성이 대화하는 것을 듣게된다.

여성의 이름은 캐서린이라고 하는데 실은 그녀가 편지를 쓴 진범이다. 그녀는 유메미의 공개 처형만은 하지 말아달라고 하는데 론 테리는 캐서린에게 최면을 걸어 꼭두각시 인형으로 만든다. 이제 론 테리에게 처들어가면 되는데 론 테리는 마물A, B를 시켜 일행들과 싸우게 하고 그 틈을 타서 달아난다. 론 테리가 달아난 곳은 적들이 돌아다니는데 벽에 붙어있는 포스터를 건드리면 포스터가 무너지면서 지름길이 생긴다. 이곳의 몬스터인 다크 스토커(ダークストカ)는 유령 몬스터이니 오의(奧義)를 써서 죽이자. 조금만 더 가면 왠 궁전의 배경과 함께 패스워드를 치는 방이 있는데 예전에 유우노가 건네준 이상한 메모에 적혀있는 것이 여기의 암호패스다.

순서대로 1 2로 알아두자. 우선은 3-1-4-2로 치고 다음에는 2-1-3-4, 마지막으로 2-1-4-3으로 맞추면
3 4
성이 무너진다(성은 세트였다). 안으로 들어가면 론 테리는 지금부터 쇼 타임을 시작하겠다면서 대형 헐리우드 간판에 묶인 유메미를 보여준다.

일행들은 론 테리의 일당에게 포위되고 론 테리는 유메미를 아슬하게 저격하는 잔인한 모습을 보인

유메미가 공개 처형!

사무실을 엿보자

암호를 맞추자

폭주하는 유메미

게이샤 로봇 등장!

다. 론 테리는 술에 취한 인간이나, 마음이 약한 인간, 힘이 약한 인간, 머리가 나쁜 인간들은 쓰레기라며 자신들 악마교단이 반드시 처리할 것이라한다. 그리고 이 도시에서 행방불명된 아이들은 모두 자신이 죽였다고 말을 하는데 그때 유메미는 가족의 따뜻함과 사랑을 빼앗아간 론 테리 일당을 용서할 수 없다며 폭주하기 시작한다. 론 테리는 아직 끝나지 않았다며 데스 밸리에 자신의 최후의 병기가 숨어있다며 그곳으로 오라고 한다.

유메미는 자신은 이제 혼자라고 말하지만 라이진은 자신이 있으며 일행들이 모두 유메미의 동료라고 말하자 유메미는 원기를 찾고 동료로 들어온다. 이제 로스엔젤레스에서 동남쪽에 있는 죽음의 계곡인 데스 밸리로 가자. 론 테리는 자신의 비밀병기를 보여주는데 라이진같이 등장하는 만토가 비밀무기인 것이다. 만토의 거대화인 킹 만토에 일행들은 저항을 못하는데 그때 토라이가 달려오더니 3대 병기(兵器)들을 합체시켜서 게이샤 로봇을 만들

론 테리와의 전투

어낸다. 이제 킹 만토와의 전투인데 방어만을 하다가 만토가 필살기를 남발해서 지쳐있을 때 무차별 공격을 가하자. 킹 만토의 비겁한 수법인 바보빔에 당한 게이샤 로봇은 폭발하지만 게이샤 로봇의 집념은 잔상으로 남아서 만토를 물리친다. 론 테리와 전투를 하기 전에 그의 가짜 모습들을 보여주는데 아시모토와 열차의 운전수, 알카트라즈의 소장, 마지막으로 신문을 전해주던 뻬에로는 모두 론 테리였던 것이다. 이제 토라이와 힘을 합쳐 론 테리와의 전투를 이기면 된다.

론 테리는 상당히 골치 아픈 왕인데 연속공격인 시네마 일류전은 30정도의 데미지를 3번 히트시킨다. 유메미는 체력이 너무 없으니 죽지 않게 주의하자(방어만을 해서라도). 시네마 스크린으로 방어력을 올릴 때는 풀릴때까지 방어에 전념하자. 마지막 기술은 한명의 HP를 50정도 떼리니 유메미가 안맞게 빌자. 결국 론 테리는 유메미의 대지의 분노에 사라져간다.

론 테리를 물리치면 유메미가 머리가 아프다며 쓰러지는데 그녀는 자신의 오빠인 샘이 위험하다고 말하고 위치로는 ARIZONA-애리조나를 생각해낸다. 옆에 있는 불의 신전에서 라이진의 기술인 뇌왕파(雷王波)를 얻은 뒤에 만토가 나타난 자리에서 위로 올라가면 된다.

아리조나 편(編) 뚱보들의 세상

올라가면 하나의 마을에 들어가게 되는데 라스베가스라는 사막의 작은 마을이다. 토라이는 자신에게 좋은 생각이 났다며 상인이라면 모름지기 투자를 해야 좋은 결과가 있듯이 자신이 이 황량한 사막의 마을을 낮 밤을 가리지 않는 향락(香樂)의 도시로 만들고 싶다고 한다(예/아니오) 100달러를 투자하면 되는데 이 100달러가 나중에 무슨 일을 벌일지는 각자 생각하자. 라스베가스에서 동쪽으로 가면 그랜드캐넌이 나오니 이곳을 넘어야 한다. 그랜드캐넌에는 간이 엘리베이터로 이동을 할 수 있는데 조무라기들을 물리치며 반대편으로 이동하여 다시 엘리베이터를 타고 내려오면 넘은 것이다. 계속 내려오면 인디언의 성지인 모뉴멘트밸리(モニュメントバレ)가 있고 그 아래에는 애리조나의 중심도시인 피닉스가 있다. 밤에 들어갈 수는 없으니

D의 예고장이...

화려한 에이스 등장

그의 본색은...

카렌의 몸이...

낮에 들어가자.

낮에 들어가면 한 아저씨가 도와달라며 예고장(預告狀)을 보여주는데 그 예고장에는 D가 아저씨의 딸인 카렌을 자신들의 동료로 만든다는 것이다. 아저씨는 "D"가 드라큘라의 D같다며 자신의 딸을 구해달라는 의뢰를 할 것이다(예/아니오) 아저씨는 딸인 카렌은 2층에 있으니 만나보라고 한다. 카렌은 밤이 되는 것이 무섭다고 하는데....우선은 마을의 술집으로 가자. 술집에 있는 금발머리 남자에게 말을 걸면 그는 자신이 이 마을의 보안관인 체리라고 말하며 이 마을 사람들은 체격이 큰데 자신은 빈약하다고 말을 한다.

이때 의자에 앉아있던 한 남자에게 놀림을 당하게 되는데 체리는 비굴하게 화장실로 가버린다. 낄낄대던 남자들의 앞에 한 가면을 쓴 남자가 등장하는데 그는 자신의 이름을 에이스라고 하며 총을 버리고 꺼지라고 한다. 남자들이 도망가자 본색을 드러내며(가부키 미국판이다) 폼을 잡으며 뜨거운 커피를 한 입에 쏟아붇고 죽을 둥 말둥하다 가버린다. 에이스가 사라지고 체리가 화장실에서 나오는데 젠고우가 상당히 오래 있었다고 하자 할 말을 잃는다. 체리는 방금 자신을 괴롭혔던 건맨들은 크린톤 일가(クリントン 一家)의 녀석들이며 썬글라스를 낀 쪽이 장남인 붓치(ブッチ)이고 차남의 아이크(アイク)였다고 말한다. 녀석들은 크린톤 일가 중에서도 가장 악질이고 그들이 어떤 행동을 할까 불안하다고 말하며 누구 용기있는 사람이 크린톤 일가의 본거지인 툼스톤(トゥームストン)을 밀정해줬으면 좋겠다고 푸념조로 말을 한다.

이제 유메미의 마법을 써서 밤이 되게 한 다음 아까 의뢰를 맡았던 집에 다시 가자. 아버지나 딸이나 자신들을 지켜달라고 말하는데 침대옆을 조사하면 "D는 아직 나타나지 않았는데 기다리겠습니까?"라는 말이 나온다(예/아니오). 드디어 예고의 시간은 다가오고 갑자기 창문에서 사람의 그림자가 나타나

더니 카렌은 습격당하고 만다. 엥! 그런데 웬 뚱보 남자가 카렌에게 비스켓을 먹이고 달아나는데… 으악! 갑자기 카렌의 몸이…

마담 아페티의 죽음의 파티

이제 툼스톤에 가서 적들의 상황을 살피면 된다(툼스톤은 피닉스의 서쪽으로 가면 불의 신전이있는데 신전에서 바로 밑으로 가면 있다). 툼스톤의 입구에는 예전에 에이스에게 당했던 크린톤 일가의 붓치와 아이크가 있는데 일행들에게 이 마을에 들어오려면 100kg이 넘어야 한다며 모든 것은 법률이 정한다고 한다.

그때 한 뚱보와 날씬한 여자가 들어가는 것을 본 젠고우가 저 여자는 어떻게 들어가냐고 물으니까 여자는 패트라고 한다(집에서 사육하는 동물). 몸무게를 재려고 하던 붓치가 일행들이 피닉스의 술집에서 있었던 것을 기억하며 창피당한 증거를 없애기 위하여 싸움을 건다. 형편없이 약하니 설명할 필요도 없고(단순 공격만을 한다) 그들은 마을 안으로 도망간다. 몸무게를 재보면 젠고우는 조금만 더 살찌면 이 마을에서 살 수도 있을 것 같다.

이제 마을 안의 술집에 들어가자. 술집에 들어가면 아까 보았던 여자가 빠져나가려고 하는데 뚱보들은 여자를 아래층으로 끌고가서 "히"라는 목소리가 나오게 하자고 하며 데리고 가버린다. 밑의 층으로 가면 땀의 고문으로 여자를 괴롭히고 있다(아까 아래층으로 끌고 갈때 딴 생각을 품은 독자가 많을 것으로 예상). 여자는 린다라고 자신을 밝히고 여기에서 나가게끔 도와달라고 한다. 그런데 그녀는 이 마을은 뚱보들만이 있기 때문에 자신같은 날씬한 여자는 금방 들킬거라며 고민하다가 밑의 창고에서 스모 선수의 옷을 입어서 위장을 하게된다. 위층의 뚱보들도 못 알아차리고 린다는 무사히 빠져나가게 되는데 그녀는 스모선수의 옷을 주며 이것이 있으면 자동문도 열릴 것이라고 하고 가버린다.

이제 스모선수의 옷(スモウスーツ)을 장비하면 라이진이 뚱뚱해지는데 이것을 입고 있으면 호텔이나 가게에 들어갈 수 있다. 이제 성으로 잠입하여 맨 위층에 올라가자. 거기에서 향락에 찌든 인간들과 돼지의 모습을 한 아페티를 볼 수 있는데 아페티는 누군가 귓속말을 하자 밑으로 가버린다. 밑으로 가면 아페티가 크린톤 일가의 형제들과 대화하는 내용을 들을 수 있는데 대화의 내용은 최근에 자신들의 계획을 방해하는 라이진 일행을 잡을 것과 에이스를 처치하라는 것이다. 하지만 붓치가 에이스나 라이진 일행의 거처지를 모른다며 처치가 불가능하다고 하자 아이크가 라이진이나 에이스는 보안관 체리와 친한 것같으니 그에게 OK목장에서 결투를 신청하자고 한다. 이제 다시 피닉스로 돌아가서 마을의 가장 왼쪽에 있는 보안관 사무실에 들어가면 되는데 체리와 한 뚱뚱한 여성이 있을 것이다.

뚱뚱한 여성은 예전에 헤어졌던 린다였는데 린다는 아페티의 뚱뚱하게 변화케하는 쿠키를 만드는 공장을 발견했는데 냄새의 유혹을 못 이기고 몇게 주워먹다 이렇게 됐다는 것이다. 라이진이 체리에게 결투얘기를 하려고 하자 크린톤 일가의 막내인 빌리가 와서 직접 가르쳐주는데 참고로 수풀에는 지뢰가 숨겨져 있으니 주의하라는 말을 하고 간다(정정당당히 싸우자는 말과 함께…). 이제 OK목장으로 가면 되는데 OK목장은 툼 스톤 내부에서 서쪽에 있다. 체리는 잠깐 용무가 있다며 가버리고 다시 에이스가 와서 같이 가게 된다. 에이스는 잠깐 기다리라며 일행들을 도와주는 대신에 스모 선수의 옷을 달라는 것이 조건이라고 한다. 크린톤 일가는 벌써 맨위에서 기다리고 있는데 빌리의 말대로 수풀을 건드리지 말자. 닿는 순간 터지면서 체력이 전원 1이 된다.

크린톤 일가에게 다가가면 그들은 복면을 쓴 뚱보 전사로 변신한다. 하지만 3명이 힘을 합쳐도 역시 형편없는데 붓치와 빌리의 전체 공격은 조금 쓸만한 정도일 뿐이다. 3명은 달아나려다 그 중에 붓치와 아이크는 잡히고 빌리만은 달아나는데 에이스는 빌리는 진짜 보스한테 데려다주는 역할을 할 것이라며 따라가자고 한다. 옆으로 가면 아페티의 성인데 들어가자마자 왼쪽의 문을 통해 들어가자. 계속 진행하다보면 빌리가 서 있는 것이 보이는데 그는 인간을 통조림으로 만드는 이 기계에 대해서 의문점을 갖고 아페티에게 따지겠다며 가버린다. 계속 가다보면 최상층이 나와서(계속 한길로 연결이 되있을 것이다) 아페티를 만날 수 있는데 아페티는 일행에게 인간을 가축으로 만들어서 나중에는 고기를 "그분"에게 보낸다는 것이다. 빌리는 용서할 수 없다며 덤비지만 쓰러지고 에이스는 뚱보의 약점이 느린 행동이라며 총을 쏘지만 아깝게도 아페티는 빠른 뚱보였다. 역겨운 노래가 끝나면 전투 시작이다.

몸무게가 100. 이 넘어야 들어갈 수 있다니...

스모선수의 옷을 입으면 자동문을 들어 갈 수 있다

뚱보 레인저와의 전투

아페티는 단순 공격을 즐겨쓰는데 한 30정도의 데미지를 줄 것이다. 그리고 많은 체력을 뺏기면 고양이가 체력을 250정도 회복할 것이다. 아페티의 마지막 기술인 미트 프레스는 전원을 마비로 몰아버리니 전원이 다 걸려버리면 조금 힘들어 질 것인데 한명이라도 마비에 풀려났으면 회복에 신경쓰자.

아페티는 무너지고 에이스는 빌리에게 너의 용기를 확인했다며 보안관의 뱃찌를 건네준다. 여기에서 에이스의 정체가 드러나고… 밖으로 나가면 에이스는 이제부터는 암흑교단과 싸우겠다고 말하고 언젠가 또 만나자며 가버리고 빌리가 꼭 돌아오라고 외치자마자 갑자기 이상한 현상이 생긴다. 마을이… 툼스톤의 마을이 완전히 소멸해버린 것이다. 도크로 계획에 의해서 소멸한 것이지만 공격한 측도 기계 고장으로 많은 피해를 입는 것을 보게 된다. 일행들은 빌리에게 휴스턴에 갈 방법을 묻는데 빌리는 아페티의 명령에 의해 봉쇄했다는 갈즈밧드(カールズバッド) 동굴을 벗어나면 되니 열쇠를 사용하라며 준다. 우선 위의 불의 신전에서 "영광파(靈光波)"를 얻은 후에 피닉스 마을의 동쪽에 있는 동굴인 갈즈밧드로 가자.

멕시코 편(編) 마그의 위기

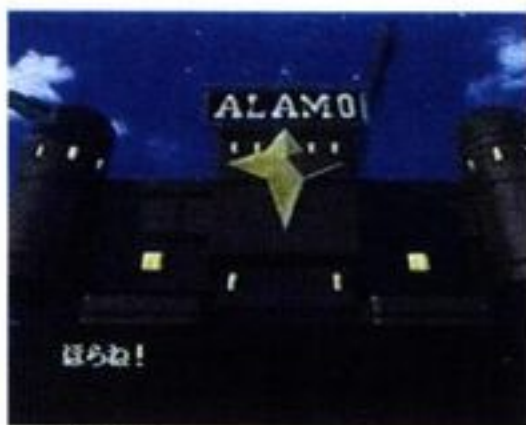
동굴에 도착하면 문으로 막혀있는데 빌리가 준 열쇠로 해결된다. 여기에서부터는 CD 두번째장으로 갈아야 할 것이다. 동굴은 일직선이기는 하지만 꽤 길다. 박쥐형 몬스터들과 한참을 싸우다 보면서 동굴을 빠져나오면 한 마을이 나오는데 마을에는 한 남자가 박쥐들에게

둘러싸이다 쫓기면서 안경을 떨어뜨리게 된다. 유메미가 안경을 주워주는데 그는 유메미를 알고 있는 것이다. 그는 옛날에 헤어졌던 친구인 마그이며 여기에서 이러고 있을 것이 아니라 곧 요새가 올 것이니 그곳에서 이야기하자고 한다.

일행들은 요새가 온다는 말에 의문점을 품지만 요새는 이동식 요새인 아라모(アラモ)를 말하는 것이었다. 아라모 안에서 가스타 장군을 소개받는데 가스타 장군은 암흑교단에 대항하는 "태양십자군" 의 리더라는 것이고 마그는 그 일원이다. 가스타 장군은 이제부터 이 아라모를 마음껏 사용해도 좋으며 자신들은 라이진 일행들의 뒤를 보호하는 역할을 하겠다고 한다. 그리고 마그에게 라이진들이 미아가 되지않게 안을 안내하라는 것이다.

이제 각각 방을 안내받으면 되는데 의무실(醫務室)의 왼쪽방은 마지막에 가면되고 휴게실이나 동력실로 가보자. 동력실에서는 닥터M이라는 사람을 만나는데 M은 라이진을 아기 취급한다. 마지막으로 의무실의 왼쪽방에 가면 라이진들의 숙소인데 이곳에서 천천히 쉬라고 한다. 마그는 가기전에 상담할 것이 있다는데 이땅 달라스에 대통령이 온다며 지금 추진 중인 도그로 계획이 얼마나 무서운 것인가를 대통령에게 직접 말하면 평화를 사랑하는 대통령은 이해해 줄 것이라고 말한다.

아침이 되면 가스타 장군이 마그가 사라졌다고 하는데 일행들은 어제 마그가 자신들에게 상담한 얘기를 들려주자 가스타는 장교들과 회의를 한 결과 지금의 대통령에는 마물이 붙어 있다며 마그의 목숨이 위험하다며 다라스로 아라모를 몰기 시작한다. 한편 달라스에서는 대통령의 가두 행진이 벌어지고 있고 마그는 대통령에게 다가가지만 대통령은 갑자기 사신(死神)으로 변하더니 마그를...

마그는 사경(死境)을 헤메고 있는데 닥터 M은 사신에게 당했다면 죽음을 약속받은 것이라며 구할 방법은 단 한가지! 멕시코의 어딘가

이동요새 아라모

대통령은...

유메미는 남기로 한다

에 있다는 화염의 테키라(炎のテキーラ)만이 마그를 살릴 것이라 한다. 일행들이 그것을 찾기로 하는데 마그가 꿈 중에 유메미를 찾기 때문에 유메미는 남기로 한다. 아라모는 일행들을 멕시코의 국경 마을에서 내려주니 멕시코로 들어가자.

악마의 의식

내려가다 보면 한 남자가 이상한 기구를 타고 내려오는 것을 볼 수 있다. 그가 부딪히면서 젠고우의 머리에는 선인장이 꽂힌다. 그는 자신의 이름을 보브라고 하고 멕시코에 살고있는 자메이이카인이라는데 지금은 봅슬레이 대용품으로 연습을 하는 중이었다고 한다.

그는 여기에서 봅슬레이의 코치를 맡고 있는데 유우노는 자메이카는 남국(南國)의 뜨거운 나라라며 거짓말을 하지말라고 하는데 보브는 요즘은 자메이카가 봅슬레이의 본국(本國)이 됐다며 우선은 젠고우의 머리의 선인장을 치료해주겠다며 자신의 집으로 초대한다. 일행들은 그에게 화염의 테키라를 아느냐고 물어보지만 그는 모른다고 하고 선인장만이 가시가 있는 것은 아니니까 여행에 주의를 하라고 한다. 밑의 국경의 마을인 엘반의 사람들과 얘기를 하다보면 멕시코 시티에 대해 말을 하는데 밤중에 검은 옷을 입은 사람들이 이상한 집회를 한다는 정보를 들을 수 있다.

마을의 밖으로 나가려 하면 갑자기 이상한 아이들의 무리를 볼 수 있는데 아까 만났던 보브의 집으로 향하는 것이다. 다시 보브의 집으로 가 보면 보브가 아이들을 소개하는데 이 아이들이 자신의 자랑스러운 봅슬레이 선수들이라는 것이다. 그런데 아이들은 갑자기 봅슬레이를 그분을 위하여 영원히 그만두겠다는 것이다. 보브는 나가려는 아이들을 말리는데 아이들의 손이

보브 등장

로메로 소장과 얘기하자

의식은 정점에 이르고...

차가운 것을 보고 이상하게 여긴다. 40도의 기온에서 손이 차갑다는 것은 시체라는 것?! 보브는 아이들의 웃는 얼굴을 돌려주고 싶다며 협력해 달라고 한다(예/아니오) 보브를 동료로 하고 마을로 가면 몬스터들이 출현하는데 보브는 여유있게 적들을 물리친다.

일행들은 보브의 실력이 단순한 봅슬레이 코치라고 생각되지 않는다고 하는데 보브는 자신이 옛날에는 자메이카 최고의 격투가였는데 자신의 몸에 살고 있는 하나의 악마때문에 지금은 나라에서 추방됐다는 것이다(왠지 이유는 가르쳐주지 않는다). 마을에서 남쪽으로 내려가면 멕시코 시티이다. 마을에 들어가면 유우노가 시체의 냄새가 난다고 한다. 마을은 조용한데 우선은 마을의 동쪽에 있는 박물관으로 가자. 박물관에는 로메로(ロメロ)라는 관장이 있는데 보브는 그에게 이 마을에 도대체 무슨 일이 일어난 것과 화염의 테키라를 아느냐고 물어본다. 로메로는 마을 사람들의 눈에 생기가 없고 밥을 안 먹어도 살아가는 불사신은 좀비밖에 없다고 말하고 화염의 테키라는 술 이름이라고 알고 있는데 그런 술은 멕시코에는 없다고 한다.

이제 밖으로 나가서 밤이 되면 다시 마을로 들어가자. 밤의 마을은 이상한 검은 옷차림을 한 사람들이 많이 돌아다니는데 다시 로메로에게 가보자. 로메로는 교회가 밤에 이상한 의식을 하고 있는 것 같다며 교회 앞에 떨어져 있었다는 옷 4벌을 준다. 옷을 장비하여 검은 차림을 한 다음 교회 안으로 들어가자. 교회 안에는 한 여자가 우는 아이를 잡고 이상한 의식을 하는데 아이는 눈이 감기면서 의식을 잃어가고 여자가 아이의 심장을 꺼내는데 아이는 정신을 차리고 웃고 있다.

피라밋에서의 사랑

베라돈나라는 이 여자는 아이를 좀비로 만든 후에 이 안에 침입자

가 있다고 하면서 일행들을 잡는다. 보브가 저항하지만 바람(バラム)이라는 베라돈나의 부하에게 쓰러지고 치람이라는 어둠의 마법사에 의해 일행들은 꿈의 세계에 빠지게 된다.

아침이 되고 잠에서 깬 일행들은 자신들이 무사하고 가져간 물건도 없어서 일행들은 의문에 빠진다. 설마! 심장이... 일행들은 각자의 심장이 무사한 것을 확인하고 이 사실을 로메로에게 알리자고 한다(유우노는 나가기 전에 목소리와 눈, 설마 그녀석이라고 말하는데 도대체...?). 로메로를 만나면 썰렁한 개그를 하는데 보브는 사정없이 때린다. 로메로는 아이가 심장이 뺏기는 의식의 얘기를 듣고 고대 테카테 문명의 이케니에 의식과 동일한 수법이라며 자신은 조사를 해 볼테니 일행들에게는 오아하카(オアハカ)의 마을로 가라는데 그곳에는 선주민(先住民)의 문화가 남아 있어 무엇인가 손을 쓸 수 있을지도 모른다고 말한다.

오아하카 마을은 멕시코 시티에서 동쪽으로 가면 된다. 오아하카에 들어가자 마자 좀비들이 춤을 추고 있어 보브는 싸울려고 한다. 하지만 춤을 추고 있는 것은 진짜 아이들이었고 오늘은【죽은자의 날】이어서 죽은자들이 쓸쓸하지 않도록 하기 위하여 이렇게 좀비 흉내를 내는 것이라고 한다. 그때 젠고우가 이 소년은 진짜 같이 잘 만들었다며 만지는데... 진짜였다. 아이들은 달아나고 뒤에서 일행들을 잠재웠던 치람이 나타난다. 보브가 다시 상대하려 하는데 치람은 보브의 약점을 알고 있다며 갑자기 음악을 틀기 시작한다. 음악을 들은 보브는 갑자기 이성을 잃고 춤을 추는데 결국 그는 가까이에 있는 치람을 없애버린다(약점에 의해 죽다니, 이런 한심한 왕은 처음이다).

보브는 이것이 자신의 몸에 살고 있는 악마라며 이것때문에 자메이카를 떠났다고 말한다. 그런데 유우노는 그 힘이 지금은 필요하다며 보브가 자신과의 싸움에서 도망간다고 말을 한다. 보브는 자신이 이

나도 이상 무(無)

사랑하는 연인 울프와의 대결

레게를 들으면 광분한다

베라돈나의 비기 죽음의 꽃

피라미드의 함정은 의외로 단순

유우노도 떠난다

악마때문에 많은 사람들에게 상처를 입혔다며 이 기분을 유우노는 모를 것이라고 하자 유우노는 오히려 카셋트를 보브에게 주며 그렇다면 그 악마를 마음껏 자기의 것으로 받아들이라고 한다(그리하여 보브는 오의(奧義) 라스타를 배우게 된다).

그때 어디선가 로메로가 라이진을 불르는데 보브가 이번에도 변태차림으로 나타나면 반드시 죽이겠다고 말하자 그는 잠깐만 기다려달라고 하며 잠깐 후에 등장한다(휴! 송장치를 뻔 했군). 그는 좀비의 비밀을 알았는데 우선 산 사람에게【죽은자의 약】을 먹이면 거의 가사상태에 빠지는데 그때 시술자(施術者)는 심장을 빼내야 하고 심장을 뺏긴 자는 시술자에게 절대 복종을 한다는 것이다(그러면 베라돈나는 키스를 할 때 약을...). 로메로는 안심하라며 자신이 대(對) 좀비용 비밀병기를 가져왔다는데 옛 기록을 보니 소금이 약점이라며 소금을 뿌린다. 소금을 맞은 좀비들은 심장을 돌려달라는 말을 하며 정글속으로 사라진다. 빨리 추격해야 하는데 정글은 꽤나 길이 사납다. 정글에서는 중복되는 길은 없지만 굉장히 길고 복잡하니 자신이 얻은 상자를 기록하여 왔던 곳을 추리해 내자. 또 수풀이 화면을 가리니 길을 잃지 않게 주의하자.

정글을 통과하면 좀비들이 주위를 돌아다니고 있는데 앞에는 피라미드가 보일 것이다. 피라미드의 미로는 단순한데 우선은 미로를 돌아다니면 돌을 얻을 수 있을 것이다. 그 다음 밖으로 나와서 누워있는 석상에다 사용하면 된다. 석상은 1층에 2개이고 층은 모두 4층으로 구성되어 있다. 최상층에는 바람이 있는데 그는 베라돈나에게 안내하겠다며 먼저 간다. 그를 따라가면 베라돈나의 방이 나오는데 베라돈나는 유우노를 보고 일행들을 처치하라고 명령한다. 알고보니 유우노는 등을 통해서 심장을 빼앗긴 것이었다. 유우노는 비록 심장을 빼앗겼지만 베라돈나의 명령은 안 듣겠다고 하는데 그때 바람이 가면을 벗는데 그는 유우노가 사랑했던 스카 울프였다.

울프는 교회에서 일행들을 죽일 수도 있었지만 유우노를 사랑하기 때문에 심장만을 빼앗은 것이라며 자신들 불사(不死)일족의 동료가 되라고 권유한다. 유우노는 울프의 말을 듣고 라이진들을 죽이겠다고 말하고 베라돈나는 안의 방에서 좋은 소식을 기다리겠다고 하며 가버린다. 유우노는 베라돈나가 가자마자 울프와의 추억들을 되새기며 인디언의 긍지를 버린 울프는 더 이상 자신이 사랑하던 울프가 아니라며 어둠의 전사 바람으로 알고 싸우겠다며 돌진한다.

스카는 역시 인디언 3대 전사에 들어갈만큼 공격력이 강하고 필살기인 맹호강습참(猛虎强襲斬)은 일행 전원에게 60정도의 데미지를 주니 마지막에 가서 체력 회복에 신경쓰자. 울프는 죽어가며 너와는 모든 것이 통했고 스카 울프라는 이름으로 죽어갈 수 있게 해줘서 고맙다고 말하며 사라져간다. 베라돈나를 만나면 그녀는 사람들의 심장을 뺏은 이유가 "그분"에게 신선한 피를 전하기 위해서라며 승부를 걸어온다.

베라돈나는 특징이 체력이 굉장히 많다는 것이다. 공격력도 강력하니 지금까지의 보스 중에서 가장 고전시킬 보스같다. 그리고 체력 마법도 구사하니 시간이 많이 걸릴 것이다. 마지막 비기인 죽음의 꽃은 전체공격 기술인데 울프의 전체 공격 기술보다는 많은 손색이 있다(전체 30정도의 데미지를 준다, 베라돈나의 통상 공격은 60정도의 데미지)

드디어 울프의 복수를 마친 유우노. 울프는 그의 가슴 속에 영원히 남을 것이다. 베라돈나가 죽은 자리에는 하나의 빨간 보석이 남는데 그것이 화염의 테키라이다. 이제 위의 에덴의 불을 해방시켜 뇌횡파(雷轟波)를 얻은 다음 피라미드를 나오면 아이들은 정상으로 돌아와

SEGA SATURN

있다. 이제 봅슬레이 예선에 출전하는데 아이들은 진짜 봅슬레이와 일심동체가 되어 신기록(新記錄)을 세우면서 우승한다. 보브는 이제부터는 아이들의 웃음을 지키며 살아가겠다며 멕시코에 남고 국경을 넘으면 유우노도 수행이 부족하다며 가겠다고 하는데 언젠가는 다시 만날 것이라 말하며 떠난다

텍사스 편(編) 죽음의 공포

닥터 M이 화염의 테키라를 훔친다

수호신들을 이기자(사진은 코롯사스와의 대결)

욱! 끔직한

이제 아라모로 돌아가 마그가 있는 병실로 가자. 화염의 테키라가 효능이 있는지 마그의 안색(顔色)은 회복되는데 갑자기 닥터 M이 화염의 테키라의 힘을 이용하여 도크로 계획을 추진하겠다며 훔쳐 달아난다. 가스터 장군은 닥터 M이 무엇을 계획하는 것인지 방을 조사해보겠다며 조종을 라이진에게 부탁한다. 아라모를 조종하여 우선은 마그가 당한 도시인 달라스로 가자. 달라스는 사신의 공포때문에 완전히 엉망이다.

마을 사람 전체가 사신을 두려워하는데 마을을 나와서 남쪽으로 이동하면 3개의 수호상과 가운데 희미한 건물이 보일 것이다. 우선은 희미한 건물을 보호하는 3개의 수호상을 물리쳐야 하는데 아라모를 타고 들어가서 석상에다 포를 쏘면 수호상과의 싸움이다. 위에 있는 코롯사스(コロッサス)는 전체 공격이 매섭지만 체력이 얼마 없으니 쉽게 무너질 것이다(하지만 일행이 3명밖에 없고 유메미는 체력이 여전히 약하니 주의하자).

코롯사스를 물리치면 갑자기 긴급연락(緊急連絡)이 들어오는데 갈즈밧드가 공격을 당했다는 것이다. 우선 마을로 가 보자. 갈즈밧드는 마을 전체가 무너진 상태인데 마을 사람들은 산이 움직여서 마을을 이렇게 했다는 것이다. 이제 남은 두 개의 석상을 부수자. 석상중의 하나인 모노리스(モノリス)는 통상 공격밖에 안하니 설명할 것도 없고 새 모양의 수호상인 로젯타(ロゼッタ)는 말할 가치가 없다(너무 허약하다).

이제 3개의 수호상을 물리쳐서 희미하게 보이던 휴스턴 기지가 모습을 드러낼 것이다. 이제 쳐들어 가려는 지시를 내리려던 일행들에게 이상한 소리가 들린다. 밑의 문이 열리면서 한 대원이 피를 흘리면서 기어오는 것이다. 그는 사신(死神)이라는 한 마디를 하고 죽는다. 가스터 장군은 흩어져서 조사를 해보자고 한다. 대원들의 방에서는 천정에서 시체가 떨어지고 휴게실에 잇던 사람들은 모두 긴 시체로 발견된다. 유메미는 마그를 생각해내며 빨리 가보자고 한다. 다행히도 사신은 마그를 안 건드렸다. 이제 회의실로 가보자. 회의실로 가자마자 가스터 장군도 당한 채로 발견된다.

죽음과의 사투(死鬪)

그때 부상 중이던 마그가 들어와서 가스터 장군이 죽은 것을 보고 자신을 길러주고 자신의 마음속의 우상이었던 그를 죽인 사신을 용서할 수 없다며 나오라고 한다. 그러자 영상으로 사신 스칼비트가 나오는데 그는 태양십자군은 자신들의 손에서 놀아나는 꼭두각시라고 말을 한다. 닥터 M이 왜 협력했느냐면 동료라는 이름으로 간단히 태양십자군의 일원이 된 그는 아라모라는 거대한 요새를 만들어 한 곳에 집결시켜 죽일 계획이었다는 것이다. 이제 곧 휴스턴 기지로부터 거대한 불을 쏘아올릴 것이라는데 대장을 잃은 그들이 어떻게 할 것이냐며 사라진다.

마그는 언제나 지휘하는 가스터 장군의 등을 보고 자랐다며 스스로 사령관이 되서 휴스턴 기지로 쳐들어가게 된다. 아라모는 휴스턴 기지의 정면을 부수게 되고 이제부터

마그는 스스로 사령관이 된다

에이스가 동료로...

가짜 대통령과의 만남

움직이는 산

심장이 멈췄으면 도르레를 타고 올라가자

뇌고파로 스컬비트를 영원히 잠재우자

기지공격은 라이진 일행이 하기로 한다. 기지 안을 들어가면 갑자기 문이 봉쇄되면서 위의 벽이 이동을 하기 시작한다. 가히 천원짜리 오징어가 되기 직전 에이스가 옆의 벽을 뚫고 일행들을 구해주며 동료로 들어온다. 이제 전진을 하면 계단과 엘리베이터가 나오는데 엘리베이터는 단숨에 최상층으로 갈 수 있고 계단은 적들과 교류하면서 올라가야 한다.

최상층에는 대통령이 있는데 에이스는 그는 대통령이 아니라면 그의 등을 저격한다. 둔탁한 쇳소리, 로보트란 말인가? 이 로보트는 닥터 M이 만든 것인데 진짜 대통령이 있는 곳으로 안내하겠다고 한다. 지옥(地獄)에... 로보트는 10분 후에 톰스톤을 한번에 쓸어버린 신의 불이 중요 5대 도시(시애틀, 샌프란시스코, 라스베가스, 피닉스, 그리고 휴스턴 기지)에 떨어질 것이라며 전투를 한다. 로보트는 감기(風邪)에 걸리게 하는 눈 광선

과 직접공격이 주무기이다. 감기에 걸리면 HP TP가 모두 감소하니 빨리 치료하자. 에이스와 라이진의 새로운 합체 기술인 레드 썬을 쓰면 쉽게 이길 것이다. 로보트를 물리쳐도 카운트는 계속 되는데 에이스는 모르겠다며 스위치를 모두 누르는데 운이 좋게도 에너지 출력이 감소하여 계획은 저지된다.

그때 밖에서 굉음이 들리는데 창(窓)을 통해 보면 산이 무너지며 거대 전차가 나타난다(갈즈뱃드 사람들이 말한 산이 움직인다는 것이 이것이다). 스칼비트는 이 도크로 전차를 이길 것은 없다며 기지 통째로 날려버리겠다고 한다. 빨리 탈출하자. 도크로 전차와 아라모의 대결이 시작되는데 역시 덩치의 차이가 있어서 그런지 아라모는 금방 주포와 장갑이 박살난다.

마그는 이제부터 돌격(突擊)을 하라고 하지만 겁을 먹는 대원들이 말을 안 듣는다. 마그는 중간에 선을 그리고 앞으로 자신과 생사를 같이 할 사람은 선을 넘어 자신에게 오라고 한다. 물론 전원이 선을 넘어 마그에게로 오고 아라모는 포(砲)도 못쏘는 상황에서 도크로 전차와 정면 충돌을 하여 앞에 구멍을 내는데 성공한다. 자! 이제 돌격이다. 도크로 전차는 사람의 몸 내부와 흡사한데 우선은 적의 심장을 멈추게 해야 한다. 처음에 적들을 뚫고 올라가면 뼈모양의 발판이 보이는데 그것을 타고 왼쪽으로 건너가서 도르래를 타면 그대로 심장으로 갈 것이다. 심장을 정지시키면 왼쪽의 도르래가 멈출 것인데 심장을 멈추게 한 지역은 처음 들어온 입구 부분으로 통하니 다시 가야하는 번거로움이 있다.

이제 왼쪽 도르래가 멈추었으니 그대로 위로 타고 올라가면 눈깔 모양의 워프 존이 있을 것이다. 그것을 타고 다른 지역으로 가면 스칼비트에게 갈 수 있다. 스칼비트는 인간은 누구에게나 죽음에 대한 공포가 있다며 이제부터 자신이 진정한 죽음의 공포를 느끼게 해주겠다고 한다.

스칼비트는 통상공격의 위력이 60정도의 데미지를 줄 정도로 강력하다. 그리고 어둠의 탄환(暗の彈丸)이라는 기술은 일행들 전원의 눈을 멀게 해 명중률을 떨어뜨리니 이 기술에 걸린 사람은 빨리 회복 마법이나 아이템으로 치료하자. 그리고 스칼비트의 약점은 빛인데 라이진의 "영광파"는 빛의 속성이니 패 큰 충격을 입힐 것이다. 그리고 젠고운의 수예(水藝)기술은 200정도의 데미지를 줄 것이다. 스칼비트의 마지막 기술인 지옥의 화염은 한명을 120정도의 데미지를 주니 스칼비트의 체력이 빨간색이 되기전에 일행들 전원의 체력을 모두 회복시켜주자.

스칼비트를 이기면 마그는 모두의 복수를 해줘서 고맙다며 이제 자신들은 아라모의 수리(修理)를 할테니 앞으로도 같이 암흑교단과 싸우자며 간다. 이제 에덴의 불을 해방하여 "뇌전파(雷電波)"를 얻고 밖으로 나가자.

미네소타 편(編) 동화의 나라로

미네소타의 지역에 들어가면 사네토모와 닥터 M의 대화가 나오는데 M은 자신의 기계의 힘으로 라이진 일행들을 막겠다고 말하고 가버린다. 사네토모는 M이 가고 카르베라는 한 남자를 불러내 그도 준비를 해두라고 하는데.... 우선 위로 한찬 올라가면 미즈리(ミズ-リ)라는 마을이 있다.

이 마을을 거쳐서 위로 올라가면 미네아 폴리스와 센트 보르에 갈 수 있다. 그런데 위에 건너는 다리에는 이상한 로봇이 길을 막고 있다. 접근하면 로봇은 미사일을 쏴서 다리를 조금씩 부수는데 계속 접근하자. 결국은 로봇 스스로가 다리를 부수어서 떨어지므로 물리치게는 되지만 일행들도 대신 건널 수가 없게 된다. 이제 갈 곳이 없으니 소문의 도시인 솔드레이크 시티(ソルドレイク村)로 가보자. 솔드레이크에 갈려면 미즈리 마을에서 서쪽으로 가면 동굴이 있는데 동굴을 벗어나면 바로 솔드레이크 시티이다. 이 마을에는 아이가 파랗게 되는 병이 돌고 있다는데... 처음 민가(民家)에 들어가면 소문의 아이를 만날 수 있다. 우선은 마을을 둘러봐야 하는데 오른쪽에 홀로 떨어져 있는 미술가 스튜와트(スチュワート)를 꼭 만나자.

그를 만난 후에 이제 다시 아이에게 가서 아이의 침대 위에 놓여있는 책을 읽어보자. 책의 내용은 한 심술맞은 파란 악마의 얘기인데 그 책

명청한 로봇

앗! 일행들도 파랗게...

NPC유니트가 탄생

눈물의 물방울은 다리를 만들고

을 읽고나면 라이진도 몸이 파랗게 되는 것이다. 일행들은 장난을 치다가 전원 다 병에 걸리고 아이의 어머니는 웬일인지 달아난다. 아이의 어머니를 잡으면 어머니도 병에 걸리는데(마을 사람들 전원을 병에 걸리게 할 수 있다. 심지어 가축까지.....후후후) 그녀는 자백을 하는데 화가 선생이 선물한 그림책의 내용이 어느 날인가 바뀌었는데 바뀐 내용을 읽고 나서는 이런 병이 도졌다는 것이다. 다시 화가에게 가면 그는 바쁘다고 하는데 라이진들의 모습을 보고는 호수의 물을 떠오라고 시킨다(예/아니오) 마을의 밖으로 나가서 뒤쪽으로 들어가면 유적이 나오는데 유적은 때가 안됐으니 지나치고 밑으로 쭉 내려가면 물이 있을 것이다. 물을 떠서 미술가에게 갖다주면 그는 무언가를 하더니 완성했다는 것이 아니다. 하지만 그림은 백지인데.......?

스튜와트는 그림이 아니라 그림 도구를 완성했다는 것인데 이 그림 도구로 그림을 그리면 무엇이든지 실체화(實體化)가 되어 나타난 다는 것이다. 이제 여러분이 그림을 그리면 되는데 귀찮거나 그림을 못 그리는 유저는 만들어 놓은 것을 고르면 된다. 이름을 지으면 그림속의 녀석이 진짜로 등장한다(이것이 NPC유니트). 그리고 자신의 이름을 또박또박 발음그대로 말하는데(제길 또박또박 말하니 이름을 지은게 수포로.......!)이 녀석을 데리고 책을 조사하면 책 안의 세계로 안내할 것이다.

이 안에서 파란 악마를 잡으면 되는데 녀석은 동화책의 성 안에 있다. 우선은 처음 책안에 들어가자마자 갈림길이 있는데 위로 올라가서 조금만 전진하면 성이 나올 것이다. 파란 악마를 물리치면 다시 원래의 세계로 돌아오는데 병에 걸렸던 죤이라는 아이도 깨어나면서 라이진 형들이 악마를 물리치는 꿈을 꿨다고 한다. 그리고 어느 사이 모두의 병은 말끔히 치료되었다. 책의 내용을 다시 보니 착하게 생긴 파란 악마로 변해있어 해피 엔딩으로 끝난다. NPC는 일이 잘 풀린 것에 감

SEGA SATURN

동하며 우는데 NPC는 수성 물감으로 되어 있기 때문에 녹으면서 일행들과 슬픈 작별을 하게 되면서 눈물의 물방울(涙のしずく)을 얻게 된다. 이제 이것을 갖고 다시 미즈리 마을로 가면 된다.

인간의 가축화(家畜化)

다리를 건너고 북동쪽으로 가면 마을 두개가 합쳐져 있는 것을 보게 된다. 미네아 폴리스(ミネアポールリス)에 들어가자마자 한 강아지가 오는데 팔을 입에 물고 있는 것이 아닌가? 아이가 와서 강아지에게 주의를 주는데 그 팔은 만든 것일 거라며(의수) 에이스가 웃자 아이는 신경쓰게 해서 죄송하다며 가는데 아이의 팔 사이에서 기계의 부품이 튀어나온 것이 보일 것이다. 위로 가서 한 집 앞에 있는 할머니와 얘기를 하면 그는 젠고우를 강해보이는 사무라이라고 해서 부르는데 젠고우가 마치 할머니의 돌아간 남편과 닮았다며 자신의 여관에서 하루 묵고 가라고 한다.

아이의 팔이...

인간의 얼굴을 한 닭....?!

분명히 목이 떨어졌는데.....?!

밤이 되고 일행들은 잠이 드는데 유메미는 밤중데 들리는 닭소리가 이상하다며 라이진과 같이 조사해 보자고 한다. 밖으로 나가보면 인간의 얼굴을 한 닭들이 일을 하고 있는데 할머니는 놀라하면서 이것은 새로운 가축용인 인공생명체 네오 캬틀이라고 불리는 것이라고 하며 이제 들어가서 쉬라고 한다. 이제 침대에 들어가서 자면 되는데 아침이 되면 유메미와 에이스가 젠고우가 사라졌다며 일어나라고 한다. 할머니에게 가서 젠고우의 행방을 물어보면 당신들은 원래 3명이 아니었냐며 젠고우라는 사무라이는 모른다고 말한다.

하지만 에이스가 당신이 만약 젠고우를 모른다면 젠고우가 사무라이라는 것은 어떻게 알았냐고 반론하자 할머니는 말문이 막히는데 그때 지진이 일어나서 뒤의 장농이 할머니를 덮친다. 유메미가 할머니의 상태를 보려고 할때 갑자기 목이 떨어지는데 갑자기 떨어진 목이 말을 한다. 그러더니 몸뚱이가 기어가서 목을 집더니 다시 원래의 위치에 붙이고는 어쨌든 젠고우라는 남자는 모르니 꺼지라며 일행들을 내쫓는다. 이제 옆의 사다리를 통해서 옆의 마을인 센트보르에 가자.

인간의 마음을 가진 로봇 카몬

옆의 마을인 센트보르에는 이상한 닭모양을 한 건물이 있는데 인간을 퇴화(退化)하는 디바(DEVA)라는 기계를 볼 수 있다. 사람들에게서 정보를 들어보면 미네아폴리스의 여관에서 행방불명된 사람들은 모두 디바의 손에 의해 계란으로 변한다는 것이다. 그럼 젠고우도 저 기계에...?

어쨌든 건물 안으로 들어가자. 들어가면 이상한 기계들이 가득 차 있는데 우선은 이곳은 라이진만이 행동할 수 있다. 우선 네모난 기계에다 무엇인가를 입력해야 하는데 이 기계는 벨트콘베어(ベルトコンベア)를 역회전(逆回轉)시키는 장치다. 이것을 우선은 10초(秒)로 입력해보자. 그러면 왼쪽에 가면 도르래를 탈 수는 있는데 위의 반대방향으로 돌고 있는 도르래는 탈 수 없을 것이다. 그런데 10초 전인 5초가 지나면 갑자기 카운트가 시작되는데 5..4..3...2...1 그 후에 도르래가 역회전을 하므로 건널 수가 있다(물론 밑에 지나온 도르래도 역회전한다).

인간을 퇴화시키는 기계 데바

벨트 콘베어 장치는 시간이 생명이다

젠고우도 닭으로...

카몬이 동료로...

옆으로 옮겨타야 한다

다음에는 시계 태엽을 타고 밑으로 가면 벨트콘베어장치가 있는데 이번에는 11초로 맞추자. 그러면 앞의 떨어지는 장소에서 역회전하기 시작하여 위로 갈 수 있을 것이다. 떨어지는 곳을 지나서 밑으로 가면 3번째 콘베어 장치가 있는데 이번에는 10초로 맞추고 빨리 위로 올라가자. 위에 조종기같이 생긴 장치를 조사하면 갑자기 큰 가위손이 움직이는데 왼쪽으로 보면 헬리콥터 착륙장같은 곳이 있을 것이다. 거기에 서 있으면 반대방향으로 데려다 주는데 옆의 스위치를 누르면 다른 일행들과 만날 수 있다.

이제 옆의 방으로 가면 닭인간들을 많이 볼 수 있는데 신경쓰지 말고 밑의 계단을 올라가자. 계단을 오르려고 하면 알이 하나 깨지는데 바로 젠고우가 아닌가. 젠고우를 원래대로 돌릴 방법은 역시 닥터 M밖에 없는가. 위의 계단을 올라가면 하나의 연구실이 나오는데 적들을 헤치고 맨 왼쪽 방에 가서 상자를 열어보면 달갈을 얻을 수가 있다. 달갈을 얻은 후에 위로 가보면 하나의 기계가 있는데 스위치를 조작해야 한다. 밖으로 나갔다 들어오면 달걀은 상자에 또 있으니 여러가지로 실험해서 좋은 아이템을 얻을 수가 있는데 중요한 달갈 열쇠는(エッグ キ)는 2번째와 3번째 스위치를 작동하면 된다.

이제 밑의 안 열리는 문에 들어갈 수 있는데 안에는 디바 기계의 심장부와 로봇 3호라는 넌자 모습의 로봇이 있다. 로봇은 번개에 약한데 라이진의 뇌고파는 번개 기술이어서 200정도의 데미지를 줄 수 있을 것이다. 로봇을 이기면 다시 한번 더 싸우게 된다. 두번째로 이기면 다시 덤빌 자세를 취하다가 연기가 나면서 "암흑회로 파손, 초기설정 모드"로 들어간다고 말을

하는데 갑자기 일행들을 보고 "주인님! 명령을" 이라고 말을 한다. 에이스는 장난으로 그렇다면 닥터 M을 물리치라고 하니까 기억 코드에 입력이 됐다며 닥터 M을 물리치러 가자고 한다.

일행들은 잘은 이해가 안가지만 이 녀석이 마음을 연 것으로 알아듣고 같이 행동을 하게 된다(에이스가 로봇에게헤이 컴온! 이라고 하자 로보트는 자신을 부른 것으로 알아듣고 자신의 이름은 앞으로 카몬이라고 알겠다고 한다. 드디어 카몬이 들어옴으로서 오랜만에 4명의 파티가 구성된다). 그때 앞의 모니터에서 닥터 M의 모습이 비춰지는데 M은 불의 일족이 이길지. 자신이 만든 기계가 이길지 승부해보자며 시카고로 오라고 하며 많은 트랩을 장치해 두겠다고 한다.

우선 그 중의 하나는 이 기지를 10분내로 부술테니 빠져나가는 것이라고 한다. 시간은 여유가 있으니 이제 다시 왔던 길을 돌아가면 된다. 그런데 처음에 왔을 때보다는 힘이 들텐데 모든 것을 꺼꾸로 해야 한다. 우선은 밑으로 내려가서 콘베어 장치를 15초쯤으로 세팅하자. 그리고 위로 가는 도르래를 탄 다음에 그대로 위로 가지 말고 옆으로 옮겨 타야 된다. 옆으로 옮겨 타자마자 콘베어 장치가 또 나오는데 이번에는 20초쯤으로 세팅하자. 그러면 위의 시계 태엽을 타고 옆의 도르래를 탈 수 있을 것이다. 이제 빠져 나오면 디바 기계는 폭발할 것이다. 디바가 폭발해도 젠고우와 사람들은 원래대로 돌아오자 않는다. 이제 마을을 나가서 서북쪽에 있는 시카고로 가자.

극악의 기계들…그리고 친구들

시카고에 도착하면 갑자기 전화벨이 울리는데 전화를 받으면 닥터 M이 환영을 해주며 자신은 시어스타워의 최상층에서 기다리고 있겠다고 한다. 트랩 5개를 해결하면 자신을 볼 수 있다고 하며 우선은 트랩2 고양이 그림이 있는 빌딩에 들어가라고 한다.

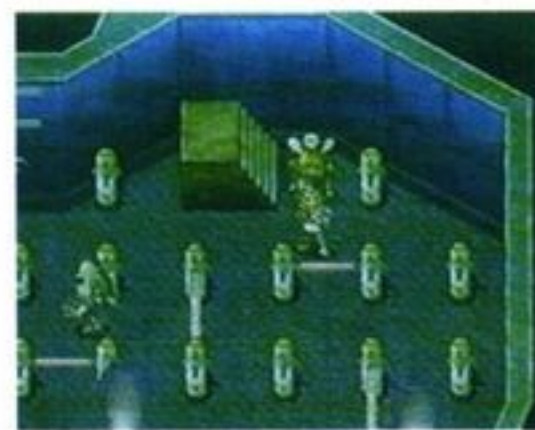
트랩2) 고양이 빌딩에 들어가면 카몬이 주의를 하라는데 여기에 있는 로보트들은 전부 로보트라는 것이다. 검은 고양이를 건드리면 폭발을 하니 주의를 하라고 하고 지금 음성 회로를 정리했으니 X/Y/Z/로 센서 방해전파를 보낼 수 있다는 것이다. 3층까지 있는데

X=고양이들을 앞으로 보내는 것

Y=뒤로 보내는 것

Z=멈추는 것

우선은 고양이들을 여러분의 능력껏 정리를 해놓자. 왼쪽으로 모아놓든지 오른쪽으로 모아놓든지 한 다음에 Z를 눌러 멈추게 한 다음에 통과를 하자. 고양이 트랩을 해결하고 옥상에 도착하면 전화가 오는데 M은 수고했다며 거기에서부터 파란 건물로 건너가서 아래까지 도달하는 것이 3번째 트랩이라고 설명한다. 밑으로 가면 건너는 다리가 있는데 행여나 적을 피하려고 좌 우로 이동하지 말자. 곧바로 1층부터 다시 시작해야 하니까.

검은 고양이는 밟지 말자

레이저를 피하자

불은 순서에 맞게 잘 꺼야한다

미지막(?) 트랩 지뢰

최상층에 닿기 전에 카포네를 쓰러뜨리자

카몬의 수리검이 대포에…

닥터 M과의 대결

카몬은 영원히 친구로 남을 것이다

트랩3) 이번 트랩은 레이저를 피해서 출입구까지 가는 것이다. 카몬은 인간의 눈에는 보이지 않는 레이저라며 지금 시찰(視察)모드로 전환했으니 가자고 한다. 이곳은 X, Y, Z 모두를 눌러봐야 한다. 편히 가는 길은 존재하지 않는다. 여러분의 판단력으로 길을 잊어버리지 말고 조심해서 전진해야 한다. 물론 레이저에 닿으면 에너지가 감소한다. 밑의 층에 도달하면 다시 전화가 걸려오는데 이번에는 빨간 빌딩에 들어가라는 것이다.

트랩4) 이번 트랩은 3종류의 불이 길을 막는데 카몬은 지금 소화장치 모드로 전개했다며 X, Y, Z 버튼마다 꺼지는 불이 틀리니 잘 판단하라고 한다.

X=분홍색 불을 끈다

Y=빨간색 불을 끈다

Z=파란색 불을 끈다.

우선 1층은 그냥 버튼을 잘 기억해 놓자. 분사장치를 기억하지 못하면 2층부터 고달파진다. 그리고 아파트 같은 데에 설치되어 있는 소화전같이 생긴 곳을 조사하면 분사 장치가 보충된다. 20층부터는 모든 것이 딱딱 맞게 설정되 있으니 한발이라도 함부로 낭비해서는 안된다.

20층은 우선 파란불-파란불을 끄고 그 다음에 두개의 불 중에서 분홍불을 죽이고 밑으로 가서 빨간불을 죽인다. 그 다음에 맨 밑에 있는 불인 빨간 불을 죽이고 앞으로 가서 차례대로 불을 끄면 클리어.

30층은 우선은 오른쪽의 파란불을 시작으로 위쪽으로 분홍불, 다음에도 분홍-파랑-파랑순으로 끄자. 그 다음에 밑에 있는 빨간 불을 끄고 분홍-빨강-빨강순으로 끄면 클리어이다. 옥상에 가면 M은 거기서부터 노란 빌딩으로 건너가서 밑의 층까지 도달하라는 것이다.

트랩5) 이번에는 지뢰 장치를 피하는 것이다. 카몬은 지뢰 탐지기로 모드를 전환했다며 나아가자고 한다. 지뢰에 가까이 접근하면 소리가 울리는데 그 다음이 중요하다. 왔던 길로 돌아가거나 그냥 찍어서 전진하자. 잘못 밟으면 지뢰가 터지며 적이 달려와서 전투를 하게 되니 주의하자. 마지막 층은

그냥 지뢰의 피해가 있더라도 오른쪽으로 몇걸음만 가면되니 돌진하자.

밑에 층에 도착하면 전화가 오는데 M은 모두 클리어한 것을 축하한다며 곧 자신의 부하가 도착할 것이니 기다리라고 한다. 곧 한 남자가 오는데 그는 자신의 이름을 카포네(カポネ)라고 하며 M의 오른팔 격인 남자라고 한다. 자신을 따라오라고 하는데 거대한 빌딩인 시어스 타워로 안내한다. 그곳의 엘리베이터를 타고 올라가는데 카포네는 이 빌딩은 110층으로 이루어져 있으며 M이 방금 생각해낸 트랩 6이 있다는데 그것은 최상층에 도착할때까지 카포네를 물리치라는 것이다. 카포네의 체력의 옆에는 층이 계속 늘어가는데 110층까지는 얼마든지 여유가 있으니 신경쓰지 말자. 카포네는 주로 기관총을 이용한 기술을 쓰는데 카몬의 기술인 파이어 버드 한방이면 500정도의 데미지를 입히니 쉽게 이길 것이다. 최상층에 도착하면 M이 있는데 그는 인간은 실패작들의 모임이라며 기계는 잠도 안자고 피곤해하지도 않고 죽지고 않으며 가장 중요한 것은 명령에 따른 다는 것이라며 카몬에게 명령을 내린다. 하지만 카몬은 명령을 안 듣고 M은 언제까지 그럴 수 있을까 보자며 이상한 피리를 분다.

그 피리를 들은 카몬은 다시 M의 명령을 듣는 로보트로 변하고 라이진들과 다시 싸우게 된다. 카몬을 다시 이기면 F R I E까지 말하고 수리검을 마구 뿌리고 쓰러진다. M은 잘도 자신의 걸작품을 부쉈다고 하지만 아직 비장의 카드가 남아있다며 뒤에 있는 거대한 포를 발사하려고 한다. 그런데 작동이 안되고 폭발하는데 알고보니 마구 뿌린 수리검 중의 하나가 포신(砲身)을 때려서 작동이 안되는 것이다. M은 자신의 힘을 보여주겠다며 변신을 하고 뒤에서 젠고우가 달려오더니 이 이상은 용서할 수 없다며 전투에 끼어든다.

M은 처음에는 뿜어나오는 엔진이란 기술로 공격력을 높이는데 그 후로 공격을 당하면 엄청난 데미지가 나오니 공격력을 낮추는 마법으로 원래대로 돌리자. 유메미는 보조 마법으로 최대한으로 라이진들을 강화시키자. 젠고우도 공격을 하는데 1의 데미지밖에 못주니 있으나 마나하고 에이스의 허리케인 기술은 M한테는 상당한 피해를 주니 많이 사용하자. M의 최고 기술인 미사일 주식(走食)은 전원을 감기에 걸리게 한다. 마지막 마무리는 유메미의 천공의 분노로...

M을 물리치면 카몬이 일어나는데 이 방의 안에는 에덴의 불이 있으니 그것을 해방하라고 한다. 6개의 에덴의 불이 진짜로 빛날 때 성스러운 호수로부터 전설의 도시가 열린다고 말하며 솔드레이크로 가라고 말한다. 그리고 이제 자신은 하나의 철로 돌아가는데 그전에 이 세상에서 가장 중요한 것을 알았다는데 그것은 F R I E N D 친구라면서 유메미가 죽으면 싫다고 울자 자신을 위해 울어주는 사람이 있어서 기쁘다며 언제까지나 친구로 남을 것이라고 말하고 사라진다. 이제 위의 방으로 가서 에덴의 불을 해방하면 뇌신파(雷神破)를 얻게되며 젠고우도 원래의 모습으로 돌아오게 된다. 밖으로 빠져나오면 시카고는 사라지고 불의 신전으로 변한다. 이제 카몬의 말대로 솔드레이크로 돌진하자.

미시간 편(編) 미지의 세계와의 만남

이제 솔드레이크 시티에 가면 되지만 그 전에 예전에 갔던 옐로우스톤에 가 보자. 옐로우 스톤에 가서 옛날에 유우노를 만난 곳을 제외한 나머지 지역을 모두 가 보자. 도착하면 위에 있는 인디언의 신인 유리와카의 무덤을 열 수 있는데 그 안에는 옛날 불의 용사였던 백합약(白合若)의 유품인 무기가 있는데 당분간은 유용하게 사용할 수 있을 것이다. 이제 솔트레이크 시티의 유적에 가면 라이진은 불의 문장에다 마법총을 사용하는데 문장에 6개의 불이 켜지면서 길이 열린다. 밑으로 내려가서 위로 가면 갑자기 전투가 시작하는데 적의 이름은 현무(玄武)이다. 현무를 이기면 왼쪽이 뚫리며 백호(白虎)가 나오고 백호를 이기면 오른쪽에 청룡(青龍). 마지막으로 밑에서는 주작(朱雀)이 나온다(사방 수호신 중에서는 그래도 백호가 조금 위력이 쓸만하지만 너무 형편없이 약하니 설명은 자제하겠다).

사방(四方) 수호신들을 이기고 위로 올라가면 하나의 유적이 올라온다. 유적안에는 한 인간(?)이 있는데 그는 일행들을 불의 용사라고 부르며 너무 오래 기다렸다고 말한다. 그는 아담(アダム)이라고 하며 인간으로써 인간을 만든 최초의 인간이라고 말한다. 그리고 이 유적은 에덴이라고 말하며 자신과 인디언의 신(神)인 유리와카와 주인님이 만든 낙원이라고 말한다. 꽃이 피고, 새가 울고, 아름다웠던 이 낙원은 카루베에 의해 없어졌다며 자신은 강하지만 카루베만은 주인과 유리와카, 자신의 힘을 합쳐서 겨우 물리쳤다고 말한다.

유리와카의 무덤에서 장비품을 얻자

현무와의 싸움

백호와의 싸움

オレ アダム!
人間が人間の肉で作った 最

아담은 최초의 인간

아담은 이천년 전의 싸움에서 사용한 배를 일행들에게 주겠다는데 배의 이름은 비마나(ビマーナ)라고 하며 일행들에게 건네기 위해서 지금까지 기다렸다며 자신의 역할은 이제 끝났다며 사라진다. 우선 위로 올라가기 전에 좌우에 있는 상자를 열어서 마법을 반드시 얻자(혹시나 급한 마음에 놓칠 유저가 있을 것 같아서....괜한 노파심인가?). 비마나를 타면 갑자기 검은 구름이 몰려오는데 그 위치는 뉴욕이다.

구름의 안에서 유메미는 뭔가 사악한 생명체가 있다고 말하는데 그때 갑자기 목소리가 들려오는데 목소리는 자신을 위대한 카루베라 소개하고 오랜만에 뼈대 있는 상대를 만났다며 일행들이 찾고 있는 샘은 자신이 데리고 있으니 디트로이트로 오라고 말을 한다.

위대한 카루베

디트로이트(デトロイト)에 도착해서 카루베의 성에 들어가려고 하면 갑자기 카루베가 나타나는데 우선은 자신의 힘의 일부를 보여주겠다며 도구점과 민가를 단숨에 부셔버린다. 그는 샘과 최상층에서 기다리고 있을테니 빨리 와서 자신을 즐겁게 해달라 말하고 만약 자신에게 상처를 입히면 샘을 돌려주겠다고 말하고 사라진다.

이제 집에 들어가면 되는데 이것은 집이 아니라 완전히 하나의 성

이다. 성에는 적들은 출현하지 않으니 계속 올라가면 최상층으로 올라가는 계단으로 통하게 될 것이다. 최상층에 도착하면 어두운 배경에서 하나의 목소리가 들리는데 그것은 샘의 목소리이다. 샘은 유메미를 불르는데 또 하나의 목소리가 너를 죽이겠다고 말하고 이곳에 오면은 안된다고 말하면 다른 목소리는 기다리고 있었다고 말한다. 그리고 다른 하나의 목소리는 이 남자는 곧 자신이 완전히 지배한다며 사라진다.

어둠이 가시고 카루베가 모습을 드러내는데 카루베는 자신과의 싸움에서는 운(運)따위는 존재하지 않으며 압도적인 힘으로 일행들을 물리치겠다고 말한다. 카루베는 시작하자마자 어둠의 벽(暗の壁)이라는 기술을 쓰는데 그 후로는 일행들은 카루베에게 데미지를 못주게 된다. 결국 압도적인 위력에 일행들은 무너지고 일행들은 쓰러진다. 시간이 흐르고 일행들의 앞에 유우노가 나타나는데 일행들은 인디아나 폴리스라는 인디언의 마을로 구출된 것이다. 유우노는 카루베의 힘은 절대적인 것이라며 그를 이기려면 3가지의 보물이 있어야 한다고 한다. 일행들은 궁금해하지만 유우노는 아직 상처가 완전히 회복이 안되니 지금은 절대 안정하라며 나가버린다.

카루베는 집들을 부수는데...

유우노가 일행들을 돌봐준다

시련을 이기고

라이진의 심마가 괴롭힌다

^유우노 분신과의 대결

유우노는 마을의 소년을 통해서 촌장이 부르는 것을 들게 되니 촌장의 집으로 가자. 촌장은 여자의 몸으로 수행을 잘 견뎌냈다며 유우노는 여자이기 전에 전사라며 전사로써 명하니 뱀의 구멍을 넘어서 무지개의 다리를 건너「신수의 구슬(神獸の珠)」을 얻어오라고 한다. 위의 동굴로 들어가면 그곳이 뱀의 구멍인데 촌장은 전음(專音)으로 유우노에게 심마(心魔)를 견디며 뒤를 절대 돌아보지 말라고 한다. 이곳은 유우노의 추억이 돌아다니며 마음을 괴롭히는 것인데 그 증거로 애인이었던 울프가 필드의 적으로 돌아다닌다.

한참을 가면 갑자기 라이진이 나타나는데 그는 괴롭다며 유우노가 봐주기를 부탁하는데 유우노가 어디있냐고 물으니까 자신의 뒤에 있다고 말한다(일본어를 못하는 유저에게는 상관없는 대사일 것이다). 동굴을 빠져 나와서 위로 올라가면 막다른 길이 나오는데 촌장은 무서워하지 말라며 마음으로 건너라고 한다. 유우노가 앞으로 가면 무지개의 다리가 나타나며 위에 있는 동굴에 들어갈 수 있다. 동굴 안에는 구슬이 있는데 마지막 시련이라며 자기 자신을 이기라고 한다. 물로 이루어진 유우노는 유우노의 오의인 대지의 음향(大地の響)으로 쉽게 이길 것이다. 드디어 마지막 시련을 마친 유우노는 진정한 전사가 된 것이다(유우노는 전신강림(戰神降臨)을 익힌다).

플로리다 편(編) TV맨의 음모

라이진들을 만나면 다시 유우노는 동료가 되고 우선은 비마나를 타자. 그러면 유우노는 촌장에게서 카루베를 물릴칠 3가지 보물은【마나의 대】【아론의 검】【화염의 석판】이라는 것이다. 이제 그것들을 찾으러 플로리다 주의 애틀란타로 가자. 애틀란타에 다달으면 갑자기 샘의 모습이 비추는데 뭔가에 묶여있는 괴상한 모습이다. 그 영상을 봄과 동시에 유메미도 사라지는데.... 화면은 사네토모를 비추는데 TV맨이라는 녀석이 유메미를 붙잡았다고 보고한다. 사네토모는 유메미를 도라크로아에게 맡기라고 하고 TV맨에게는 더 중요한 불의 일족들을 저지하라고 명령한다.

이제 애틀란타(アトランタ)에 들어가자. 애틀란타에 도착하면 갑자기 TV맨이라는 녀석이 뛰쳐나오더니 노래를 하기 시작한다. 노래가 끝나고 박수를 안치는 아이는 리모콘으로 사라지게 만든다. 우선 이곳에서 가장 오른쪽 위의 집에 가면 한 중국인 차림의 남자들이 "TV맨을 좋아합니까?"라고 묻는데 아니오(いいえ)라고 하면 그들은 각각 암호를 가르쳐준다.

그 암호는 글자들을 그대로 해석하려면 절대로 말이 안되는데 따로 가르쳐준 화살표 방향대로 해석을 하면 "너가 불의 일족이라면 오른쪽에서 3번째 기둥을 밀으라"라는 말로 해석이 될 것이다. 이제 중국인 들의 뒤에 있는 오른쪽에서 3번째 기둥을 조사하면 비밀의 문이 열릴 것이다. 거기에서 마그를 만날 수 있는데 마그는 일행들이 닥터 M을 물리쳤다는 소식을 듣고 자신들도 아라모의 수리가 끝나는데로 이 텔리비전이 지배하는 마을을 구제해줄 것이라고 말한다. 이곳에서 TV를 발명했다는 브라운 박사(ブラウン 博士)의 얘기를 듣는데 박사는 밖으로 좀처럼 나오지 않는다는 것이다. 정보를 모았으면 밖으로 나가자.

대형 TV가 있는 쪽으로 가면 한

샘이 악마의 저주에...

비밀문을 열자

불과 함께 사라지다의 한 컷

아이가 TV마스크를 안써서 유행이 뒤떨어진다며 놀림을 당하고 있다. 에이스가 놀리는 아이들을 내쫓고 아이를 구하는데 아이는 자신의 집에서 TV를 보자고 말한다. 자신의 아버지는 과학자라며 다양한 TV를 볼 수 있다고 말한다. 이제 아이를 따라 가면 서쪽 맨 위의 안 열리는 집에 들어가는데 그곳에서 TV를 발명했다는 브라운 박사를 만날 수 있다. 브라운 박사는 자신의 아들인 팀을 구해준 것을 고맙다며 자신의 여러 발명품을 보여주겠다며 위의 방으로 데려간다.

위의 방에서 다양한 텔리비전을 구경할 수 있는데 박사는 아직 일이 남아있으니 일행들은 왼쪽방에서 천천히 쉬고 가라 말한다. 잠에서 깨어나면 팀은 지금 최고의 인기를 누리는 "불과 함께 사라지다"가 한다며 빨리 오라고 한다. 영화

의 내용은 스칼렛(오드리 헵번이던가?)은 나오지만 내용이 좀 바뀌어 불의 일족이 잔인하게 나오는 내용이다. 브라운 박사는 일행들이 진짜로 악인이냐며 지금의 드라마는 마을 사람 모두가 봤을 것이라며 이곳은 보도(報道)가 진실이니 악인은 나가달라고 한다. 밖으로 나가면 취재진들이 몰려오는데 그들은 일행들이 왜 아름다운 스칼렛에게 그런 엄청난 짓을 했냐며 인터뷰를 하는데 에이스가 시끄럽다고 말을 하자 취재하던 여자는 쓰러진다. 여자는 폭력을 썼다며 경찰을 부르는데 일행들은 TV성의 감옥에 갇히게 된다. 갇혀있다 보면 TV맨이 나오는데 일행들이 언론을 폭력으로 상대했다며 펜은 칼보다 강하고 마이크는 나이프보다 강하고 카메라는 까메라보다 강하다(썰렁)고 하며 영원히 감옥에 갇혀있으라고 말한다.

TV맨은 가면서 불과 함께.....후속편을 틀어준다. 감옥에서 한참을 기다리면 마그가 오는데 그는 아이들을 먼저 구해주고 일행들을 구해주며 지금은 암흑체조(體操)가 한창이니 빠져나갈 수 있다고 한다. 이것이 하나의 약점인데 이때는 모든 행동을 멈추고 체조만을 해야 한다. 그렇지 않으면 리모콘에 의해 감옥에 갇히니까. 마그는 지금부터 성을 공격하겠다며 비밀 기지로 오라고 말한다. 다시 비밀기지로 들어가면 마그는 서쪽에 발전소가 있다며 그곳을 파괴하면 전기가 안들어와 사람들이 원래대로 돌아올 것이라 말한다. 그때 한 대원이 이동요새 아라모의 수리가 끝났다는 것을 알리는데 마그는 내일이 결전의 날이라며 오늘은 쉬라고 한다. 다시 밖으로 나가면 팀이 또 놀림당하고 있는데 에이스가 또 구해주면 팀은 아버지가 말하지 말라고 했다며 땅에다 THANK YOU라고 쓰고 간다.

격돌 TV맨

이제 밖으로 나가서 아라모를 타서 회의실로 가면 마그는 아라모를 발진시켜서 서쪽의 발전소의 입구를 부숴버린다. 태양십자군이 안으로 쳐들어가는데 TV맨은 정보망으로 미리 알아차렸다며 싸움을 건다. 마그는 조무라기는 자신들이 맡을테니 라이진들은 위에 있는 발전소를 맡으라며 소형폭탄을 준다. 위의 방으로 가서 적의 대장을 없애면 임무 해결이다. 밑으로 가 보면 이쪽도 전투가 끝나있는데 마그는 심한 싸움으로 벌써 중상을 입어서 죽어가는데 라이진이 자신같은 약충(弱蟲)에게 용기를 줬다며 죽는다. 이제 애틀란타로 돌아가서 성으로 돌격하자. 마을은 발전소가 부서져서 사람들의 정신이 원래대로 돌아와 있고 모든 전기 시설이 마비되있는 상태이다. 성에 가보면 예전에 낫을 들고 서있던 아이들도 정신이 들어있기 때문에 그 안으로 들어갈 수 있다. 계속 전진하면 한 엘리베이터 는 장소가 나오는데 신경쓰지 말고 10층까지 올라가서 10층에서 엘리베이터를 타자. 그리고 무게를 줄여야 하는데 100kg으로 조절하면 9층에서 멈출 것이다. 9층에는 전기가 나갔는데도 불이 들어오는 장소가 있는데 그곳에는 TV맨이 있을 것이다.

TV맨은 통상 공격이 주무기이다. 샌드 스톰이란 기술은 100정도의 데미지를 줄 것이다. 전체 공격도 사용할 줄 알고 마지막 비기는 전원을 혼란시키는 것이니 같은 편끼리 서로 때려서는 안된다(라이진이 혼란하면 일난다).

마그의 죽음

TV맨 받아랏!

TV맨을 물리치면 화염의 석판을 얻게된다. TV성을 빠져나오면 성은 사라지고...이 마을에도 평화가 찾아온다. 밖으로 나가려하면 태양십자군 대원들이 마그의 방에서 찾아낸 것이라며 지금은 형태도 알아보기 힘들지만 주는데 그것은 추억의 열쇠다. 한편 유메미는 불가사의한 꿈을 꾸다가 왼쪽 어깨에 666이 새겨지고 마는데...

루이지아나 편(編) 미궁의 도라크로아

이제 비마나를 타고 루이지아나 지역에 있는 뉴올리안즈로 가자. 뉴올리안즈에서 옛날 샘이 책을 열었던 장소로 가보면 옛날 잃어버렸던 샘이 책을 연 후의 기억이 되살아난다. 그것을 보고 동쪽의 불의 신전으로 가보자. 불의 신전 옆에는 상자가 있는데 그 상자는 추억의 열쇠로 열린다. 안에는 추억의 사진들이 들어있고 마그의 글이 있는데 자신들은 세이야라는 사람의 손에 구출됐으며 마그 자신은 텍사스로 가서 가스터 장군을 만날 것이라며 글은 끝나 있다.

마을로 가면 갑자기 비가 쏟아지는데 일행들은 비를 피하기 위하여 옛 고아원 건물로 들어간다. 비를 피하던 일행들은 밖에 누군가가 서 있는 것을 보게 되고 문은 열리는데... 유메미이다. 유메미는 계속 오빠, 오빠라고 외치는데 갑자기 라이진은 이상한 장소로 워프하게 된다. 이 이상한 장소는 오랜만에 등장한 세이야가 가르쳐 주는데 이곳은 유메미의 정신 세계라며 가뜩이나 여러가지 일로 상처를 많이 받고있는데 여기에 살고 있는 악마가 회복을 방해하고 있다며 악마를 물리치자고 한다. 이 곳은 예전에 M의 레이저 트랩과 비슷한데 보이지 않는 벽이 일행들을 막을 것이다.

유메미는 도라쿠로아의 함정에 빠지고

기억이 되살아나는데

도라쿠로아와의 전투

이 장소는 시계 반대 방향으로 돌면서 가운데로 이동하다 보면 가운데에 있는 악마가 살고 있는 장소로 갈 수 있을 것이다. 가운데에 살고 있는 악마는 바로 미궁의 도라크로아인데 그는 어느 약품을 먹여서 사람을 혼란시킨다음 그 정신 세계에 잠입해서 파괴시키는게 자신의 기술이라고 말한다. 도라크로아는 라이진과 세이야의 합체 기술인 스타 게이트로 쉽게 박살이 날 것이다. 도라크로아는 당하면 곧바

젠고우의 정신은 역시...

받아라 분노의 뇌전파....

로 도망 가버린다.

세이야는 추격하겠다며 사라지고 라이진은 다시 현실의 세계로 돌아와 건강한 유메미를 접하며 안도감에 잠들게 된다. 밑의 층으로 가면 일행들이 기다리고 있는데 에이스는 분명히 이 땅에는 도라크로아라는 12사도 중의 한명이 있다고 말하는데 라이진은 유메미의 정신세계에서의 얘기를 모두에게 말한다. 다시 일행들과 대화하면 갑자기 사람이 들어오더니 마음대로 들어오면 곤란하다며 여기는 많은 친구들과 옛날에 함께 뛰놀던 추억이 깃든 장소라며 나가라고 말한다.

그때 라이진과 유메미를 알아보는데 알고보니 그는 옛날에 헤어진 데이브였다. 하지만 얼굴의 창백함과 살이 빠진 것이 예전의 건강하고 활기찼던 데이브같지가 않다. 일행들은 데이브의 다이어트를 성공시켜줬다던 약을 젠고우가 먹는데 젠고우도 갑자기 라이진과 동일한 정신세계에 빠지게 된다. 젠고우도 정신세계에서 빠져나가면 젠고우는 이상한 자신을 부르는 목소리를 듣는데 데이브는 그것이 "아버지"가 부르는 소리라며 젠고우에게 같이 가자고 한다. 이제 젠고우와 데이브의 뒤를 따라가면 옛날에 불탔던 서양관에 들어가는데...이곳은 예전에 불타니 않았던가? 안에는 많은 사람들이 환상의 쾌락에 젖어서 벗어나지를 못하고 있다. 위의 검은 망토를 둘러싼 사람은 이 약을 먹으면 도라쿠로아를 만날 수 있다며 먹으라고 한다(에/아니오-만약 아니오라고 해도 이것은 냄새로도 전달된다며 마찬가지의 결과가 나온다). 이번은 라이진의 정신세계인데 다시 세이야가 와서 도와준다(세이야는 옛날 인연의 결과가 자신을 움직이게 한다는데...) 이번에는 시작하자마자 바로 오른쪽 위로 올라가면 운이 좋으면 한 번에 갈 수 있다.

이번의 도라쿠로아는 전과같이 약하지는 않다. 마비를 시키는 기술이 하나 늘어서 일행을 한명 마비시키기 때문에 합체 기술인 스타 게이트를 쓰기가 쉽지는 않을 것이다. 마지막 기술인 뮤즈의 밤은 100정도의 데미지를 주고 독에 걸리게 한다.

도라쿠로아를 물리치면 3가지 보물 중의 하나인 "아몬의 검"을 얻을 수 있고 다시 현실세계로 오는데 젠고우는 자신이 저런 이상한 약에 홀려서 쾌락에 젖은 것을 수치라며 다시 수행을 하고 오겠다며 떠난다. 이제 3개의 보물이 다 갖추어졌으니 디트로이트로 가면 되는데 유메미는 자신도 싸우겠다고 하는데 아직 약의 기운이 남아있어서 몸을 제대로 못가눈다. 결국 유메미는 고아원에 남기로 하고 대신 세이야가 동료가 되어 준다.

미시간 편(編) 카루베의 최후

이제 디트로이트에 있는 카루베를 물리치러 가자. 예전에 나오지 않았던 적들도 자신의 주인의 위기를 아는지 등장하기 시작하고... 어쨌든 카루베가 있는 최상층으로 가자. 최상층에 가면 카루베는 세이야를 알아보는데 그는 2,000년만이다며 그때 자신을 죽일 수 있었

안 나오던 강한 적들도 출현한다

세이야와 카루베의 관계는?

세이야는 동귀어진하고...

숫자는 사라지고 불의 문장이....

던 유일한 남자가 정의의 편이 되서 돌아온 것이 기쁘다고 말한다(그렇다면 세이야는 인디언의 신인 유리와카인가? 주인인가?. 도체체 세이야의 정체는?)

카루베와의 싸움은 예전에는 안통했던 공격이 통하는데 우선은 미나파워같은 전체 보조마법으로 능력을 강화하자. 무서운 것은 예전에 라이진을 한번에 날려버렸던 보톤(ブォトン)은 조금 위력이 반감됐지만 에이스정도의 체력을 가진 캐릭터는 한번에 즉사시킬 만큼 강력하다(필자는 유우노의 체력이 309였는데 보톤을 맞고 정확하게 1이 남았다). 그리고 후반부에 가서는 모든 공격을 무효화시키는 어둠의 벽을 사용하는데 그때는 다른 일행들은 보조만 하고 아몬의 검을 장착한 라이진이 공격을 하면 어둠의 벽이 깨진다. 카루베의 마지막 기술인 빅반(ビックバン)은 경악! 전체 200정도의 데미지를 주니 전멸하지 않게 주의하자.

카루베를 물리치면 불의 일족이 이 정도일 줄은 몰랐다며 갑자기 흉칙한 괴물로 변하는데 일행들은 도망을 간다. 밑의 좁은 틈에서 카루베는 못 나오는데 세이야는 이 질긴 인연때문에 자신이 해치우겠다며 제 6의 봉인을 사용한다. 하지만 카루베에게 먹히고 사용한 것이라 동귀어진한 셈이다. 세이야는 사라져가며 이것으로 뉴욕의 봉인은 풀렸다며 미래를 일행들에게 맡긴다며 사라져간다.

일행들은 뉴욕에 있던 검은 구름이 물러간 것을 보고 뉴욕으로 가기로 한다. 한편 잠을 자고 있던 유메미는 악몽을 꾸는데 그녀는 거울 앞에서 자신의 왼쪽 어깨의 옷 부위를 뜯으니 666의 숫자가 각인되있다. 그러자 그녀는 무엇인가 결심했다는 듯이 정신을 집중하니 숫자는 사라지고 대신 그 자리에는 불의 문장이 그려진다.

뉴욕 편(編) 최후의 결전

비마나를 타면 안에는 유메미가 자신도 싸우겠다며 동료로 들어온다. 이제 결전의 도시 맨하탄으로 가자. 뉴욕(ニューヨク)은 말그대로 완전한 폐허의 도시이다. 가운데에는 춤을 추는 여자가 있는데 그녀는 자신의 이름을 노마 진(ノマ ジン)이라고 하고 그녀는 브로드웨이를 꿈꾸고 있다고 말한다. 에이스는 이런 폐허에서는 그것이 무리일 것이라 말하자 노마는 자신이 무식해서 잘은 모르지만 언젠가는 좋은

노미는 미래를 꿈꾼다

괴상한 그림자는 뒤를 따라온다

사신 로고스와의 대결

날(いい日)이 와서 이 브로드웨이가 다시 네온으로 빛이 날 때가 있을 것이라며 자신이 춤을 춤으로써 언젠가의 날을 기다리는 것을 상징한다는 것이다.

이제 위로 올라가보면 갑자기 뉴욕이 부상(浮上)하는데 피비(血雨)가 내리기 시작한다. 일행들은 무엇인가 시작됐다는 것을 느끼고 빨리 무엇인가 거대한 야망을 막아야 한다는 감정에 사로잡힌다. 건물의 안은 그렇게 복잡하지는 않고 이곳에는 일행들의 최강의 장비품들이 있으니 그것을 놓치지 말자. 간판을 떨어뜨려 끊어진 길을 이어서 전진하기를 반복하면 최상층에 도착할 수 있는데 에이스는 계단을 오를 때마다 뒤를 따라오는 이상한 녀석의 낌새를 느끼고 그를 부른다. 그는 자신의 이름을 괴상한 그림자(怪しい 影)라고 말하며 일행들이 안스러워서 뒤따라 오는 것이라고 말하는데 에이스는 방해나 하지 말라며 따라오지 말라고 한다.

최상층에 도달하면 이상한 줄기같은 것이 빌딩을 감싸고 있는 것을 보는데 그 안으로 들어가자.

우선은 양 갈래길이 있는데 오른쪽으로 가면 사네토모의 길로 곧바로 이어질 것이다. 사네토모를 만난 에이스는 왜 이 섬을 부상시키고 저 빨간 비의 의미(意味)는 무엇이냐며 물어보는데 그는 인간은 죄의 벌을 받는 중이라며 태초에 금단(禁斷)의 사과를 따먹고 추방된 죄를... 그는 비는 안 멈출 것이라며 홍수를 일으켜 모든 것을 무(無)로 돌린 다음 자신들이 새로운 세상을 만들겠다는 것이다.

하지만 라이진은 만약 사네토모의 말이 맞더라도 신이 금단의 사과를 아무 계획없이 놔두지는 않았을 것이라며 사과는 가능성의 문을 여는 열쇠라며 인간을 추방한 것은 너무 편한 것을 추구하는 인간을 추방하고 시련을 주어서 인간 자신이 나아갈 길을 개척하는 뜻이지 보지도 못한 신이 인간을 그렇게 좌지우지하는 것을 믿는 것보다는 라이진은 자신의 동료들을 더 믿는다고 한다. 사네토모는 자신이 그 보지못한 신을 보여주겠다며 아직은 조금 시간이 걸리니 우선은 그동안 몸을 풀라고 하며 외친다.

제1막(幕) 수신강림(獸神降臨): 로고스가 나타난다

제2막(幕):결전!

로고스의 전투는 너무 로고스가 불쌍하게 여겨진다(너무 짧은 비중을 차지하는 불쌍한 왕이다). 로고스는 체력하고 공격력만은 12사도 중에서 최고이다. 백수(白獸)의 권은 일행들에게 60~80정도의 데미지를 주고 백수의 울부짖음에 걸리면 모든 능력치가 내려간다. 마지막 기술인 수마소환(獸魔召喚)은 반드시 한명을 죽이는 무서운 기술이다(400정도의 데미지를 준다)

로고스를 물리치면 3막(幕)은 일행들이 고르라는데

1. 죄악을 소환
2. 4개의 목숨
3. 강철의 육체

▶필자는 여기에서 잠결에(이때가 새벽 4시 쯤이었나) 4개의 목숨을 골랐는데 으악! 사네토모를 4번 쓰러뜨려야 하는 것이다. 보지는 못했지만 1번은 사네토모가 하나의 엄청난 기술을 사용해서 극도의 데미지를 줘서 일행들을 살리는 데 바쁠 것같고 3번은 방어력이 극도로 높아서 죽이기가 힘들 것으로 예상된다. 선택은 여러분의 자유!

사네토모는 굉장히 평범한 왕이다. 라이진의 뇌신파에 픽 쓰러질 정도로 약한데 하지만 마지막 비기(秘技)인 흑관음(黑觀音)은 200정도의 데미지를 주니 이것은 무시할 것이 못된다. 이렇게 네번을 이기면 사네토모는 결국 쓰러지는데 4번이나 싸우니 꽤 시간이 걸리기는 했지만 사네토모의 강함은 3개 중에 어느 것을 선택하느냐에 따라 틀리니 신중히 선택하자.

사네토모를 쓰러뜨리면 그는 이때를 기다렸다며 아리조나에서 육체를 모우고 멕시코에서 피를 모우고 마지막으로 자신의 목숨을 바치면 절대신이 탄생한다며 제 4막(幕) 절대신 탄생을 외치고 사라진다. 그때 에이스가 이제 당신의 차례가 왔다며 "괴상한 그림자"를 부르는데 그는 젠고우가 정체를 숨긴 것이었다.

젠고우는 수행을 핑계로 도망갔지만 도망만을 가서는 아무일도 못한다며 이제부터 저 절대신이라는 놈과 싸우겠다고 말한다. 그때 어디선가 유메미를 부르는데 유메미는 오빠의 목소리라며 절대신쪽으로 가더니 동화(同化)되어 버린다. 절대신(絶對神)은 자신이 구세주(救世主)라고 말하는데 우선은 허드슨의 배려인지 몰라도 시간을 준다. 모든 것을 완벽하게 정비하고 마지막 인류의 모든 것을 건 싸움을 시작하자.

사네토모와의 싸움

절대신 탄생!

새로운 시대는 과연....?

절대신! 역시 신은 신이다. 고무신이 아닌 이상 약하지는 않겠지만(잠깐 싸움전의 긴장을 풀려.....헤헤). 굉장히 웅장한 사운드와 함께 싸움은 시작되는데 우선은 굉장히 쉽게 이기는 법은 돈이 많아야 한다는 것이다. 라이진과 유메미의 합체 기술인 겟타 웨이는 40,000달러와 TP를 소비하지만 한번에 1,500정도의 데미지를 주니 돈만 많다면 진짜 쉽게 이길 것이다(너무 쉬워서 필자는 10분동안 멍해 있었다.

그때 필자의 수중에는 16만원이 조금 넘게 있었다). 절대신의 기술인 원죄의 빛(原罪の 光)은 가슴을 모으고 공격하는데 전원에게 80에 가까운 데미지를 주고 절망의 빛(絶望の 光)은 한명에게 180정도의 데미지를 준다. 가끔 유메미가 라이진의 이름을 부르면서 라이진만을 때릴 때가 있는데 그 후에는 체력도 회복해준다(병주고 약주는 것은 무슨 심보야?).

절대신의 몸에서는 샘과 유메미가 무사히 나오고 이제부터 일행들은 새로운 세상이 열릴 것이라며 앞으로의 미래를 꿈꾸게 된다(뒤에는 세이야도 푸른 하늘을 바라보는데 그의 정체는...끝까지 미스터리네? 주인님인가?)

에필로그

마지막은 위드 타이핑으로 노마진은 새로운 발레 슈즈를 사서 그녀가 꿈꾸던 뉴욕의 미래를 점치게 되고 태양십자군은 폐허의 잡동사니 중에서 피어나는 꽃봉오리를 발견하게 되고 데이브는 다시 원래의 뚱뚱한 모습으로 돌아가기 시작한 팔로 아기를 달래고 있다. 보브와 예선에서 우승한 멕시칸 크루즈의 멤버들은 다음 대회를 향하여 연습에 집중하는 중이다. 알래스카 소녀 뮤리에는 생전 처음으로 긴 러브레터를 읽고 있는 중이다. 루이지아나의 집에 불이 밝혀졌다. 이것으로 새로운 시대가 시작되리니....

따로공략 편(編) 환락과 꿈의 도시 라스베가스

아리조나에서 토라이의 말대로 100달러를 투자하고 나중에 와보면 마치 시골 깡촌에서 서울로 변화한 것 같은 엄청난 건물들이 많이 들어서 있다. 우선은 왼쪽에 있는 호텔에 가자. 호텔에는 은행이나 도박, 숙박시설, 영화관이나 퍼즐맞추기, 토라이(?) 등이 있다.

우선은 2층의 오른쪽 방에 있는 토라이에게 말을 하자. 토라이는 라이진이 투자한 것 때문에 이렇게 마을이 번창했고(100달러의 위력이 이 정도인가?) 앞으로는 상업의 시대이니 라이진도 경영을 해서 돈을 벌라고 한다. 그는 아래에 건물을 짓는게 가능하다며 목록을 보여준다

모두 6개를 지을 수 있고 이벤트를 원한다면 별장이나 분수 공원 등을 만들면 된다. 수입은 휴일(休日)을 바꿈에 따라 여러 가지로 들어오는 수입이 틀려지니 다양하게 휴일을 바꾸자.

여러 목록들

가게이름	짓는데 드는 비용	목적
일본 요리점(日本料理店)	$ 4000	수입을 얻을 수 있다
프랑스 요리점(フランス料理店)	$ 4000	수입을 얻을 수 있다
중화요리점(中華料理店)	$ 4000	수입을 얻을 수 있다
대중술집(大衆酒場)	$ 3000	수입을 얻을 수 있다
프레젠트 집(プレゼント室)	$ 2500	수입과 이용을 할 수 있다
보석집(宝石室)	$ 8000	수입과 이용을 할 수 있다
토산물집(土産室)	$ 1500	수입과 이용을 할 수 있다
도구집(道具室)	$ 2000	수입과 이용을 할 수 있다
별장(別荘)	$ 2500	친구를 살게 해주는 집이다
헌터 길드(ハンターギルド)	$ 2000	다른 헌터 길드와 동일하다
교회(教會)	$ 2000	교회입니다
분수공원(噴水公園)	$ 1000	분수가 있는 공원입니다
전나무(もみの木)	$ 1500	시간을 크리마스로 맞추면...

주식시장(WTC)

라스베가스는 초반에 호텔과 매매시장인 WTC가 생기는데 이곳에서 지금의 주식거래를 즐길 수 있다. 살 수 있는 증서는 모두 식품(食品), 목재(木材), 전자(電子), 강철(鋼鐵), 오락(娛樂) 등이 있다. 물론 망하지 않으려면 싼값에 사서 비싼값에 파는 것이 투자일 것이다. 증권의 매매에 대해서 설명하겠다

매매 메뉴

산다(買う): 증서를 산다.
판다(賣う): 산 증서를 판다
시장추세를 본다(相場を見る): 현재의 시장 값어치를 그래프로 본다. 매매에는 이것을 참고로 하여 사거나 팔아야 한다. 스토리의 진행에 따라 민감한 반응을 보인다
설명(說明): 매매(賣買)에 대한 설명을 듣는다.

▶원래 주식시장은 무슨 사건의 상황에 따라 올라가거나 폭락할 때가 있다. 그만큼 사건에 민감한 것이 주식인데 우선은 예를 들어보겠다. 아페티를 죽이고 이곳에 오면 주식시장이 갑자기 돼지고기가 많이 방출됐다며 식품의 가격이 엄청나게 폭락(暴落)할 것이다. 그리고 아라모가 부서지고 이 곳으로 오면 아라모의 수리에 필요한 강철의 재료가 모자르다며 강철의 값이 엄청나게 올라가서 미리 사뒀다면 엄청난 이익을 남길 것이다.

키다리 아저씨

라스베가스는 점점 발전하는데 그 중에 저절로 지어지는 것 중의 하나가 학교이다. 학교에 가면 교장이 이런 훌륭한 학교를 지어준 것에 감사하다며(토라이는 100달러를 어떻게 사용하는 거야?) 당신이 이사장으로써 학교에 다닐 아이를 지원해주면 좋겠다고 말한다. 우선 옆의 장농에 아이들의 목록이 있으니 보라고 하는데 3명의 여자아이 중에서 마음에 드는 아이를 고르면 된다.

아리사 스타(アリサ スター 나이:19세): 긴 머리에 언제나 헤어밴드를 하고 다니는 소녀로 학교생활을 노는 생활로 알고있는 쾌활한 소녀.

아리사 스타

앤 소로지(アン ソロジ 나이:16세): 빨간 머리를 세갈래로 땋은 소녀. 청순하고 착한 소녀이다

앤 소로지

제니 미드(ジェニー ミード 나이:22세): 언제나 하얀 옷을 입고 있으며 무슨 일이든지 끝을 봐야 할 정도로 몰두하는 타입이다.

제니 미드

아이를 결정하면 우선은 학비로 1,000달러를 내야 합니다. 그리고 정기적(12사도를 물리치는 일)으로 가보면 메시지가 변화하는데 그때는 건물 중에 선물집이 있으면 소녀에게 선물을 줄 수도 있습니다. 그러면 소녀는 학비를 보내준 아저씨(?)를 그리며 편지를 보내주는데 특정한 여관에서 받아볼 수 있습니다(필자는 애틀란타의 여관에서)

아리사 스타의 성우는 두근두근 메모리얼의 후지사키 시오리를 맡았던 金月眞美씨입니다. 나중에 편지를 받으면 시오리의 목소리를 들을 수 있습니다.

그 밖의 기타 서브 게임들

버철 스모경기-샌프란시스코의 지팡 타운에서는 스모 경기장이 있습니다. 500달러를 걸고 시합을 할 수 있는데 2번째 상품부터는 500달러의 가치가 문제가 아닌 엄청난 아이템들을 얻을 수 있습니다. 그러니 상위급의 역사(力士)들과 경기를 벌여 이깁시다

▶마지막 역사인 요코즈나(横綱)는 말 그대로 최강입니다. 그는 파워 게이지가 무조건 꽉찬 채로 해야 겨우 이길 수 있을 것입니다. 그를 이기면 그림자의 모자(影の帽)를 얻을 수 있습니다(일정 확률로 적의 공격을 피함)

버철 복권-샌프란시스코의 차이나 타운에 가면 할 수 있는 게임입니다. 우선 차이나 타운의 가게에서 물건을 사면 복권을 주는데 그것을 복권집에 가서 사용하면 할 수 있습니다. 패드를 시계방향으로 돌리면 엄청나게 빨리 도는데 돌리다 보면 구슬이 나오는데 구슬의 색깔에 따라 상이 주어집니다.

도구 이름	단가	사용시	효 과
누가(ヌガー)	1	아무때	일행의 체력을 6 회복한다
팝콘(ポップコーン)	1	아무때	일행의 체력을 12 회복한다
코크(コーク)	1	아무때	일행 전원의 체력을 6 회복한다
본명의 쵸코(本名のチョコ)	300	아무때	일행 한사람의 체력을 500 회복한다
루루의 약초(ルルの薬草)	180	아무때	일행 한사람의 체력을 150 회복한다
굿트환(グット丸)	350	아무때	일행 한사람의 체력을 50 회복한다
베타 환(ベター丸)	1050	아무때	일행 한사람의 체력을 150 회복한다
베스트 환(ベスト丸)	1400	아무때	일행 한사람의 체력을 250 회복한다
굿트 환S(グット丸S)	700	아무때	일행 전원의 체력을 50 회복한다
베타 환S(ベタ丸S)	3150	아무때	일행 전원의 체력을 150 회복한다
베스트 환S(ベスト丸S)	5600	아무때	일행 전원의 체력을 250 회복한다
눈꽃 초(雪割り草)	1	아무때	일행 한사람의 체력을 10 회복
설인의 수충(雪男の水蟲)	600	전투시	일행 한사람의 체력을 완전 회복. 그러나........
행운 쿠키(幸運クッキ)	200	전투시	다양한 행운을 부르는 쿠키
페로페로(ぺろぺろ)	100	전투시	공격력, 방어력을 높이지만 부작용이 있다
스타 라이트(スターライト)	2450	아무때	일행 한 사람의 TP를 20 회복한다
문 라이트(ムーンライト)	4200	아무때	일행 한 사람의 TP를 50 회복한다
썬 라이트(サンライト)	5600	아무때	일행 한 사람의 TP를 100 회복한다
나비의 눈구슬(蝶の目玉)	900	전투시	일정 시간 TP를 회복한다
사크리 컨(サクリコーン)	1050	전투시	일행 전원의 체력을 30 회복하고 방어력을 높인다

도구 이름	단가	사용시	효 과
맨코 제리(メン子ゼリー)	3850	아무때	일행 전원의 TP를 50 회복한다
1반반(1バンバン)	2100	전투시	일행 전원의 체력을 30회복하고 공격력을 높인다
이무라 고기만두(井村肉まん)	1050	아무때	일행 전원의 체력과 TP를 30 회복한다
단팥 만두(あんまん)	3850	아무때	일행 전원의 체력과 TP를 50 회복한다
비자 고기만두(ピザ肉まん)	5600	아무때	일행 전원의 체력과 TP를 80 회복한다
카무카무 보리(カムカムバク)	7000	전투시	전투 불능 상태를 회복하는 약
독 케스민(ドクケスミン)	200	아무때	독 상태를 회복한다
깨어남민(アサメザミン)	120	아무때	잠든 상태를 회복한다
말하는민(シャベルミン)	80	전투시	침묵(沈默)상태를 회복한다
눈약(EYE求ビー)	80	아무때	암흑 상태를 회복한다
시소진(シソジン)	200	아무때	감기(風邪)를 회복한다
리무브 카스(リムーブカス)	120	아무때	저주(呪)상태를 회복한다
태양의 차(太陽の茶)	200	아무때	혼란(混亂) 상태를 회복한다
피코 햄머(ピコハンマ)	6000	아무때	혼란과 침묵을 해제(解除)한다
초 레어 쵸코(超レアチョコ)	3000	아무때	일행 한사람의 능력치를 올려준다
용의 귓밥(龍の耳クソ)	900	전투시	일행 한사람의 방어력을 높인다
푸른 산호초(青の珊瑚礁)	900	전투시	일행 한사람의 방어력을 높인다
유니콘의 뿔(一角獣の 角)	600	전투시	일행 한사람의 공격력을 조금 높인다.
기린의 손톱(キリンの爪)	900	전투시	일행 한사람의 공격력을 높인다
구극강화환(究極强化丸)	10000	전투시	경험치를 두배로 받는다
미완발할폭탄(未完發割爆彈)	10000	전투시	적 전체에게 큰 데미지
생물 쵸코(生物チョコ)	3000	전투시	적 전체에게 데미지
검은 꽃 별장(黒い花ビラ)	1000	전투시	적 전체에게 데미지
폭죽 봄(爆竹ボム)	5	전투시	적 전체에게 조금 데미지
레드 스톤(レッドストン)	3000	전투시	적 하나에게 불의 데미지를 준다
옐로우 스톤(イエロストン)	3000	전투시	적 하나에게 번개의 데미지를 준다
썬 스톤(サンストン)	3000	전투시	적 하나에게 빛의 데미지를 준다
붉은 달걀(赤いタマゴ)	3000	전투시	적 하나에게 불의 데미지를 준다
파란 달걀(青いタマゴ)	3000	전투시	적 하나에게 얼음의 데미지를 준다
노란 달걀(黃色いタマゴ)	3000	전투시	적 하나에게 번개의 데미지를 준다
금 달걀(金のタマゴ)	3000	전투시	적 하나에게 빛의 데미지를 준다
썩은 달걀(くされタマゴ)	3000	아무때	썩은 달걀이다
무지개색 달걀	150	전투시	마법이 랜덤으로 발동한다
게이트 웨이(ゲートウェイ)	0	이동시	던전을 탈출시켜주는 마법의 문
중국 복권(中國寶くじ)			차이나 타운의 뽑기를 할 때 쓰인다

데이토나 USA의 숨은 비법!

데이토나 USA

장 르: 레이싱게임
제작사: 세가
현지 발매일: 발매중
현지 가격: 5,800엔

모든 성능이 최고치!

무적의 데이토나 USA 출현!

성능은 모든 차 중에서도 단연 톱! 드라이브 해보면 그 차이를 실감할 수 있다

데이토나 출현조건

노멀 이상에서 전체 모드를 1위로 클리어

호네트호와의 비교

가속력 비교

호네트호-AT에서 스타트 약 5초 후의 모습

데이토나-미션지지로 5초 후. 이 속도 차이를 주목!

톱스피드 비교

호네트호-순탄 장애물의 제 2 스프레인트

데이토나-같은 장소에서 발행 AT

개발자의 고스트카 출현!!

전작에 없던 기능의 하나로 이번에 새로이 등장한 고스트. 이번에 새로이 등장한 것은 랠리에서 호평받았던 개발자의 고스트카가 등장하는 것이다. 사용법은 주회 셀렉트(코스를 몇바퀴 도는가를 결정하는 것)에서 커서를 규정 주회수에 맞추고 X, Y, Z를 누르고 C로 주회수를 결정하면 나타난다.

개발자 고스트카

고스트의 주행을 보려면 레코드 화면의 타임어택에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누르면 개발자 고스트카를 재생할 수 있다.

초급 코스의 슬롯머신을 멈춘다

전작처럼 이번에도 초급의 슬롯머신을 멈출 수 있다. 마크가 7/7 /7이면 7초 타이머 가산, BAR/BAR/BAR이면 타이머 5초 가산이 있다. 단 멈추려고 하면 시점이 변하는 것에 주의할 것.

상급 코스의 제프리 상을 거꾸로!

이것은 전작에서도 있었던 기술. 상급 코스를 역주행하면 제프리상이 물구나무 선다. 그리고 X버튼을 누르면 되돌아 온다.

역주하면...

통신대전 시 다른 차량 없이 플레이

통신대전으로 플레이할 때에 방해되는 차량을 표시하지 않도록 하는 기술로 코스 셀렉트에서 L+X버튼을 누르면서 스타트하면 38대나 되는 차량이 나타나지 않는다.

코스 셀렉트에서 L+X버튼

버철캅2

장 르: 슈팅
제작사: 세가
현지 발매일: 발매중

버철캅 금단의 비법소개

대두 모드

적어도 1번 이상 파일 4를 클리어 한 상황에서 북 킵(BOOK KEEP)의 〔NUMBER OF GAMES〕가 58 이상으로 되어 있으면 ????????가 오픈이 되고 〔BIG HEAD〕모드를 선택하는 것이 가능하게 된다.

방법-파일 4를 1회 클리어하고 BOOK KEEP의 NUMBER OF GAME를 58 이상으로 해서 추가 옵션에 들어간다.

파일 4를 클리어

58이상 플레이

빅 헤드모드가 열리면 스위치 온. 캐릭터는 VF키즈정도로 완벽한 2등신이 아니라 2.5등신. 폴리스카에 탄 형사 등장신은 폭소를 자아낸다

모든 조건을 만족시키는 최후의 비법!

단 한번의 입력으로 비법 전체의 조건이 갖춰지는 스페셜 커맨드가 공개되었다. 우선 1P에 버철 건, 2P에 패드를 접속하고 타이틀 화면에서 상, 하, 상, 하, A, X, Y, C, Z로 입력하면 OK. 감춰진 기술은 이것으로 완벽하다.

방법-1P에 버철 건, 2P에 패드를 접속하고 타이틀에서 패드부터 상하상하AXBYCZ로 입력

게임의새바람 카마

Kama

PlayStation

드디어 등장!
한국형 PlayStation™

PlayStation

SONY

PlayStation

* 확실한 A/S 보장 (Beam 다량 입하)
* 미. 일 S/W 호환
* 12 게임이 수록된 S/W 무료증정
* 전원부 고장해결 (220V 전원)

PlayStation™ 주변기기

Controller	Memory card	Multi tap	Mouse	Analog joystick	Link cable	S video cable	RFU adaptor
콘트롤패드	메모리카드	멀티 탭	마우스	아나로그 조이스틱	링크케이블	S비디오 케이블	RFU어댑터

총판점: 서울 (주) 님버에이스 02) 765-3867

대구 (주) 한국미디어 053) 753-1663

수입 . 판매원

Kama entertainment

"Kama" 는 (주) 카마 엔터테인먼트의 공식상호입니다.